





大众软件

05

2014年5月

电 脑 应 用 与 娱 乐 的 第 一 选 择

中国梦网官方合作
dreamchina.com

我们能做到吗？

请输入网址访问
dreamchina.com/popsoft
或直接扫描二维码



龙门茶社 游戏剧情 重要性 == A片剧情？

新品初评 AOC刀锋4显示器 / 爱普生R330打印机 / 索尼Xperia Z2 Tablet平板电脑 / 捷波朗洛奇无线蓝牙耳机 / 英睿达M550固态硬盘

前线地带 《模拟人生4》——向拟真倾斜的天平

评游析道 黑暗之魂Ⅱ/奇迹时代Ⅲ/英雄传说：闪之轨迹

专题企划 碎片时代的RPG

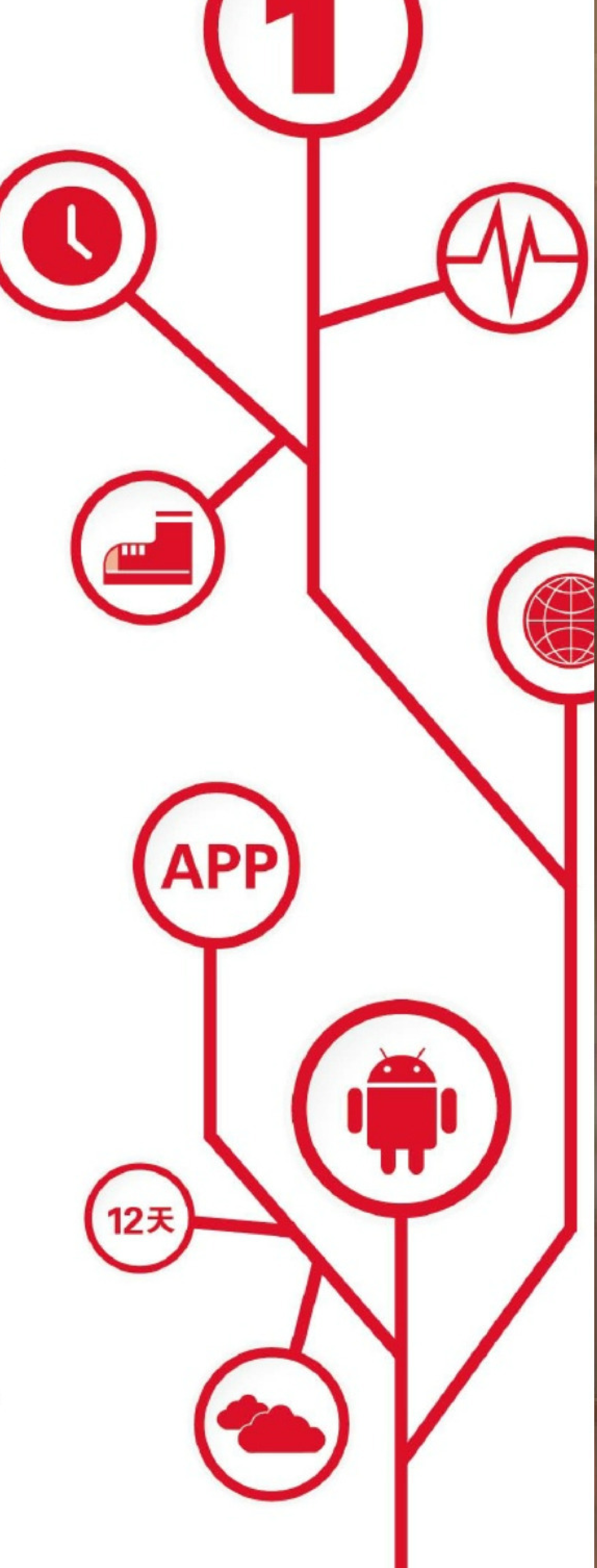


国内统一刊号 CN45-1304/TP



Geak Watch
果壳智能手表

GEAK果壳
www.iGeak.com





全球第一款真正意义上的智能手表
可脱离手机独立上网、独立使用的独立设备
可提供人体感应在内的独特传感能力
使用真正的智能操作系统
具备功能内容不断升级的能力



全球最精致的安卓智能设备
安卓4.1 仅有30%的设备能运行的顶级智能系统
浓缩于1.5寸高清真彩屏
强大的内置CPU提供强大计算动力
甚至可直接解码高清视频



高集成网络模块
唯一具备WiFi模块的智能手表
可在脱离一切其他产品的情况下独立上网。
使用行业领先的蓝牙4.0技术
可独立进行网络数据传输



时间还可以这么看
GEAK Watch不仅支持多地时间
还支持世界时钟以及主题自定义



我们不应该只看天气
GEAK 手表提供全球精准的天气信息
可以随时随地获取天气预报
GEAK 手表可实时更新污染指数
保护你和家人的身体健康



生活可以更健康
7*24小时的计步器
全天记录行动数据
精准分析脂肪燃烧情况
为立志健身者提供最精准的数据支持



多种智能传感器
最强大的传感器、最完整的集成GEAK Watch集成了温度、
导航、动力加速、陀螺仪等多种智能传感器
部分采用更高精度更高可靠性军品级产品



超节电软硬件技术 待机高达12天
GEAK Watch有超低功耗的芯片
配合高效率LG全贴合屏幕和独家的节电OS平台
待机时间可以高达12天
秒杀市场同类设备



2014年5月 总第466期
本期目录

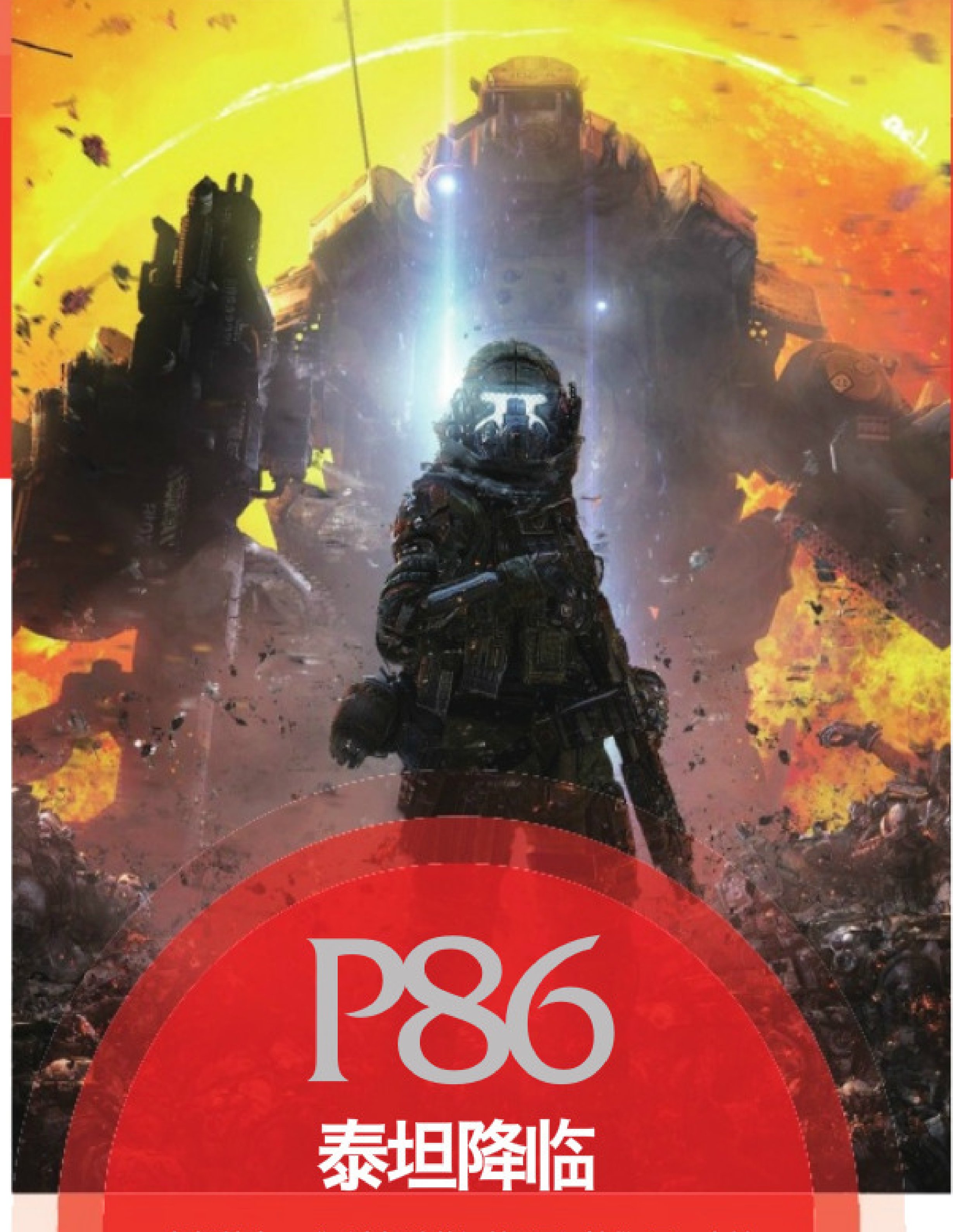
P16
新最佳拍档

今天，很多观众其实更多地在使用数码设备在观赏电视剧和电影大片，冷落了真正应该呈现这些作品的电视与影院。于此同时，我们也为时尚或科幻的电视剧、电影大片中那些或精巧，或有趣，或炫酷的时尚数码生活吸引着，情不自禁且心甘情愿地成为这些营销手腕的上钩者。



P115
黑暗之魂II

令人遗憾的是，系列的构成者宫崎英高并不负责《黑暗之魂2》的开发。新任制作人古村唯自觉无法超越前作的设计理念，因此将设计的核心定为了"1.5倍原则"，即游戏中的魔法、武器、道具、场景都要达到前作1.5倍的规模。这种简单粗暴的做法到底有何利弊，且看下文分解。



P86

泰坦降临

归根结底，《〈泰坦降临〉的最后时刻》是一个关于在有无数个游戏被公司和财团的意愿所操纵的产业里，一群天才和他们的天赋的故事。不论你是否认可Respawn所做的一切，这支团队的全情投入和将自己缔造的辉煌更进一步的精神是值得尊敬的。



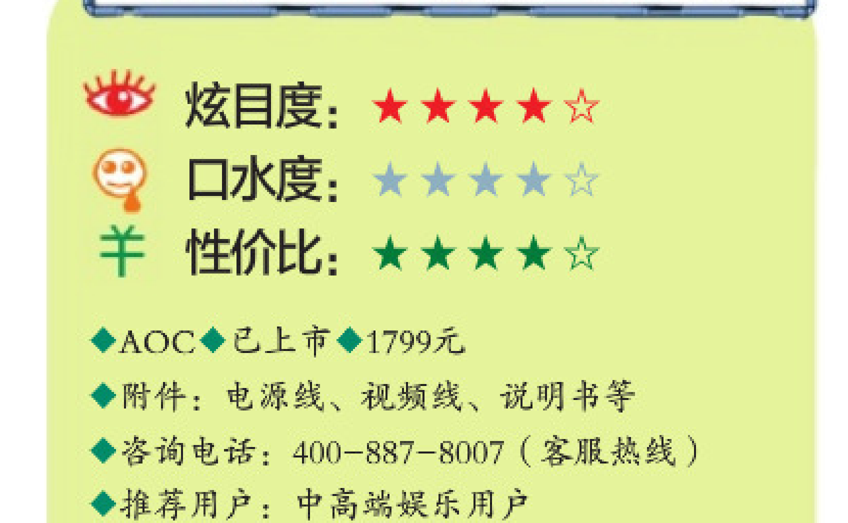
P120

《夺魂之镰》的任务设计

从第一代到第三代，从局域网到互联网，玩家的年龄、社交模式和游戏时间都在变化，不变的，是掉落暗金装备那一刻震撼人心的冲击。在碎片化已经成为游戏常态的今天，Boryasky和他的同事们会不会开始考虑，事件不再是装点的糖霜，而是登堂入室，成为构建游戏框架、包括秘境模式的基本要素？我们不妨脑洞大开一下，若将目前主线任务加上随机事件的模式，进一步改变成为核心任务加上大量主线事件，甚至事件本身都可以像装备一样，成为收集的对象，游戏会变得如何呢？

视听双享
AOC刀锋4显示器

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★☆

口水度：★★★★☆

性价比：★★★★☆

◆AOC◆已上市◆1799元

◆附件：电源线、视频线、说明书等

◆咨询电话：400-887-8007（客服热线）

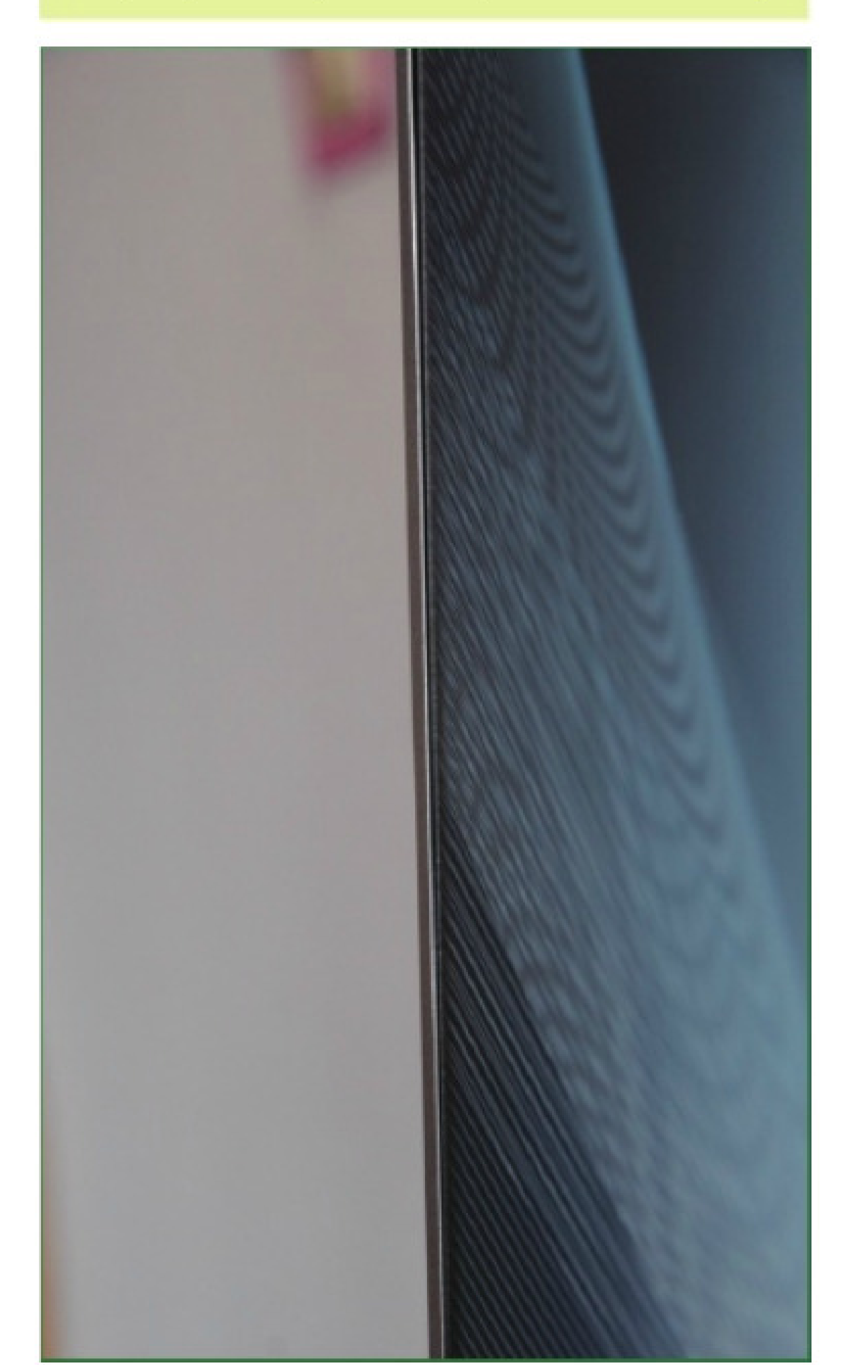
◆推荐用户：中高端娱乐用户

◆相似产品：戴尔U2414H、LG 24MP76HM等

作为AOC的纤薄型显示器“刀锋”系列的最新型号，刀锋4是一款全面进化，独具特色的产品，而其中配置ONKYO（安桥）音箱让用户能够在一台显示器上获得视听的双重享受，更极大扩展了应用能力和使用范围。



从外观上看，刀锋4似乎是一款很普通的纤薄型显示器，仅有8mm的边框很适合进行多屏组合，采用较大的底座以保证稳定性。它采用比较特殊的23.8英寸规格IPS面板，分辨率1920×1080



刀锋4的边框不仅窄，而且非常薄，让人感觉显示的图像几乎是浮在显示器表面，这样在组成多显示器系统时，位于侧面的显示器图像也不会被边框遮挡



刀锋4的底座上带有触摸式电源与调节键，而且还嵌有一个并不显眼的标志牌，显示器底座中隐藏着大直径ONKYO（安桥）音箱，功率达到7W×2，底座上表面覆盖的是音箱蒙布而非常见树脂材质



由于屏幕纤薄，刀锋4的接口都位于底座背面，除了常见电源与视频连线外，还有音频输入/输出接口配合内置音箱，其HDMI接口支持MHL技术，可直连移动设备进行显示，同时为其充电



刀锋4支持Miracast无线视频技术，通过WiFi网络即可传输视频

在实际使用中，刀锋4提供了非常出色的显示效果，色彩鲜艳，而且其各方向的可视角度都接近90°，除能对颜色进行多种设置外，还可针对不同应用进行亮度设置，甚至是用窗口加亮模式自定义加亮区域。

刀锋4拥有纤薄型显示器中比较少见的内置扬声器，位于底座中的独特设计让它拥有了更大的口径和合理距离，因此无论是音量还是声音表现力、立体声效果都表现相当不错，完全可以替代百元以上价位的独立桌面音箱。

总结： 刀锋4同时拥有出色的影音效果，不仅是搭配PC的影音娱乐利器，也很适合连接视频播放器、电视盒子或者游戏机使用。

专业图片轻松享
爱普生R330打印机

■晶合实验室 魔之左手



炫目度：★★★★
口水度：★★★★☆
性价比：★★★★☆

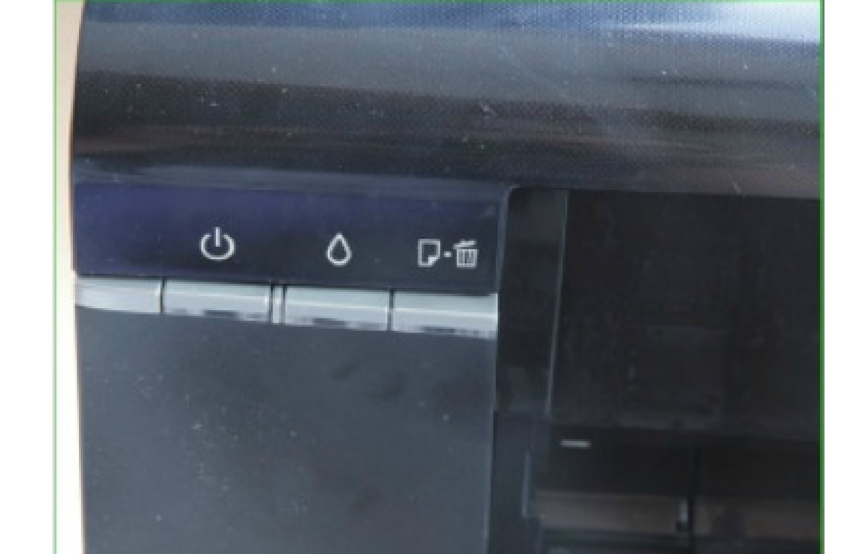
◆爱普生（EPSON）◆已上市◆1599元
◆附件：电源线、USB连线、试用墨盒、说明书等◆推荐：中小型办公室、半专业影像用户、高端家庭用户◆咨询电话：400-810-9977（服务热线）◆相似产品：佳能iX6580等

一提到商务机照片打印机，大家印象中一定是只有数码冲印店才会使用的高端设备，一定是动辄几万元，至少半人高的大家伙。不过随着技术的发展，新的专业级照片打印机已经完全颠覆了这一概念，以R330为代表的A4，甚至A3幅面产品价格已经降到了2000元以内。那么这些价位已经达到家庭消费能力水平的专业级照片打印机，究竟表现如何呢？





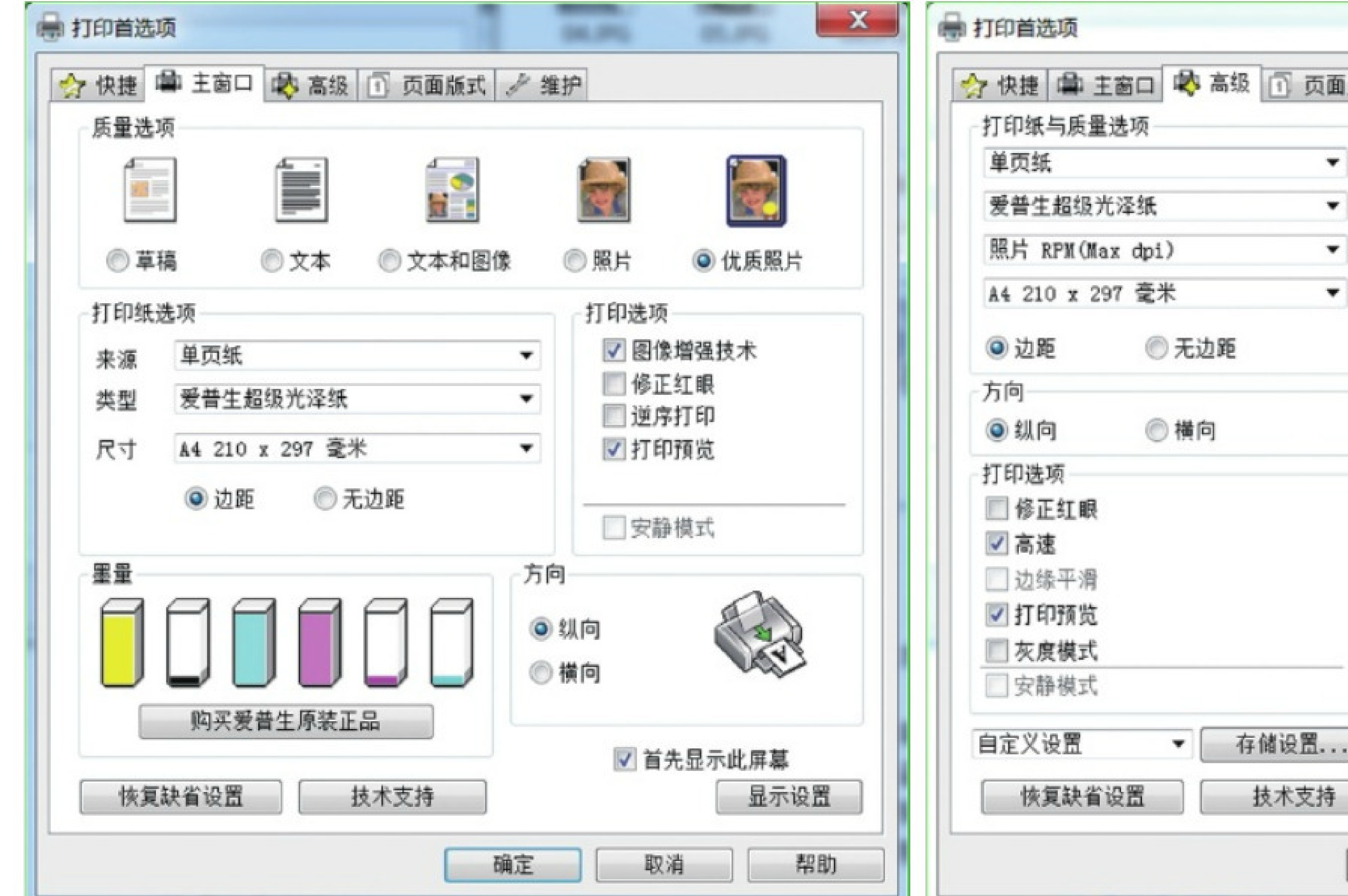
R330没有内置大容量纸盒，因此外形和尺寸都与普通家用喷墨打印机没有太大差别，在运输移动时将进纸、出纸导轨收起，体积还会进一步减小，总重量则不足6Kg（含墨盒与连线），移动非常轻松

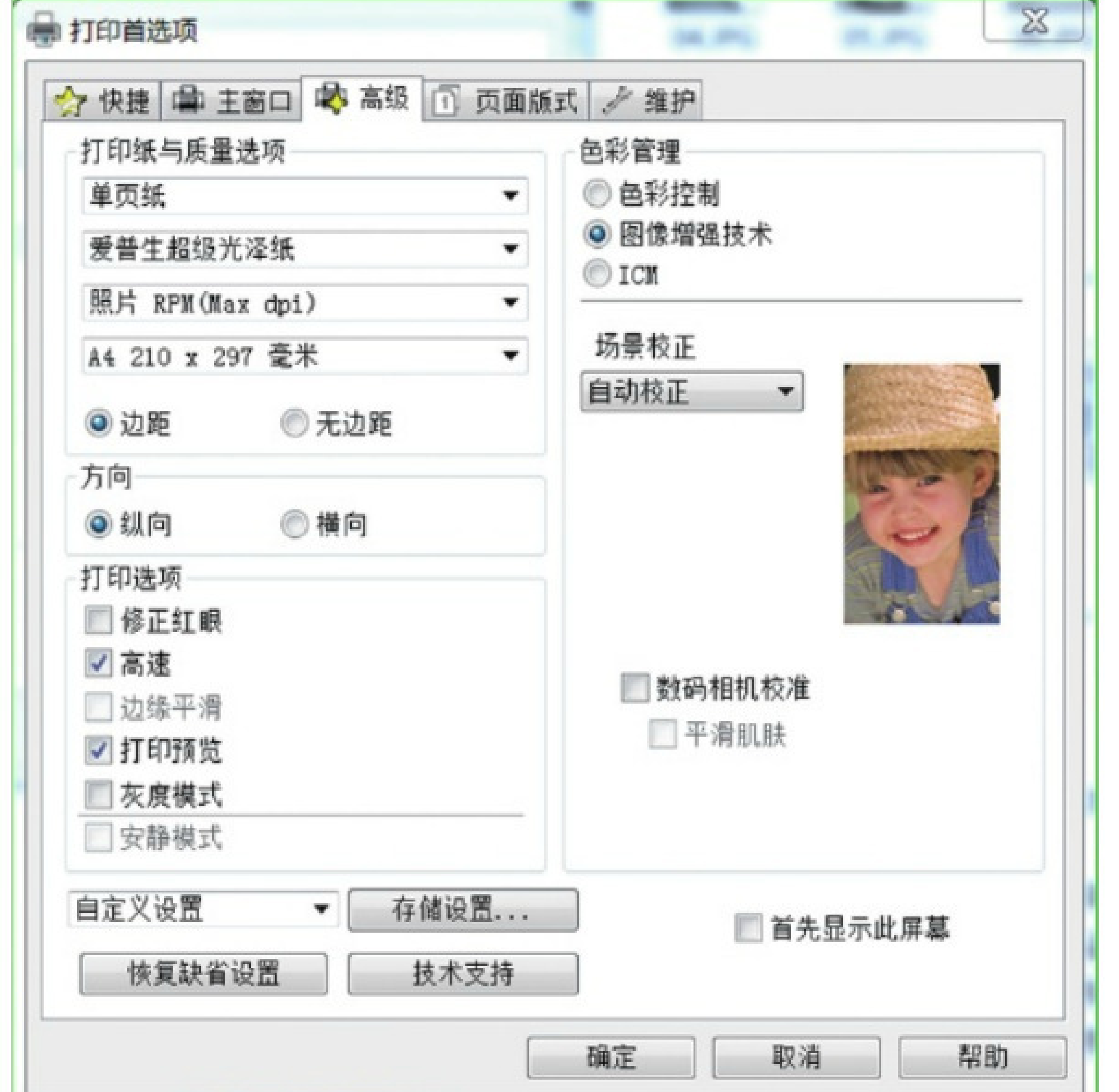

R330只有三个简单的按键——电源、墨水和放弃任务，让用户在享受专业级打印能力的同时，操控并不比家用消费级产品更复杂


R330支持多种打印规格和介质，还可打印光盘面，当然必须使用专门的光盘打印，并且有特殊的打印方式

☜ R330使用6色墨盒，包括5种彩色和1个黑色墨盒，不仅让打印色彩更加准确艳丽，而且更多可分别更换的墨盒也在一定程度上降低了使用成本

☞ R330为办公用户提供了文本打印模式和高速省墨的草稿模式，类似本刊正文的图文混排页面，在彩色、灰度模式下打印速度类似，均为15秒准备和17秒打印一页，而草稿模式则可达到3秒启动，5秒一页的打印速度，纯文本草稿模式每分钟更可打印15页左右。草稿模式主要是采取了隔行打印、减少墨量等提速和省钱措施，由于本身的打印精度很高，所以草稿模式下文本的辨识度很高，只是图像效果的影响较大





R330的打印可调节项目较多，提供了5种打印模式和多种纸张和打印规格，可快速设置。另外它还内置了修正红眼、平滑肌肤等功能，让不熟悉图像编辑软件的用户也能获得更满意的打印效果

在R330的“本业”照片打印测试中，“优秀照片"模式下，5英寸相纸和A4相纸的打印时间都在1分40秒左右，启动时间则为15秒，速度明显高于常见家用打印机，特别是A4幅面照片打印速度达到常见家用打印机的5～7倍，5英寸相片打印速度则是家用打印机的1.5～2倍。R330的各种规格照片打印效果都不逊于数码冲印店的产品，甚至高于一些设备较旧的服务网点，而且自行选择和编辑图片，也能获得更满意的照片。

总结： R330是一款普通消费者也能承受的出色照片打印机，同时兼顾了打印成本和日常打印功能。

极致优雅
索尼Xperia Z2 Tablet平板电脑

■晶合实验室 山青

炫目度：★★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆索尼（Sony）◆已上市◆3588元起
◆附件：充电器、数据线、说明书等
◆咨询电话：400-810-9000（咨询热线）
◆推荐用户：追求个性的年轻用户，时尚女性用户等◆相似产品：苹果iPad Air、三星GALAXY TabPro T520等

优雅是索尼产品设计一以贯之的原则之一，而当Xperia Z2 Tablet摆在我们面前时，给人的第一感觉也正是这样。这是一款非常轻薄，简洁又有范儿的产品，同时还拥有索尼最近非常重视的三防能力。



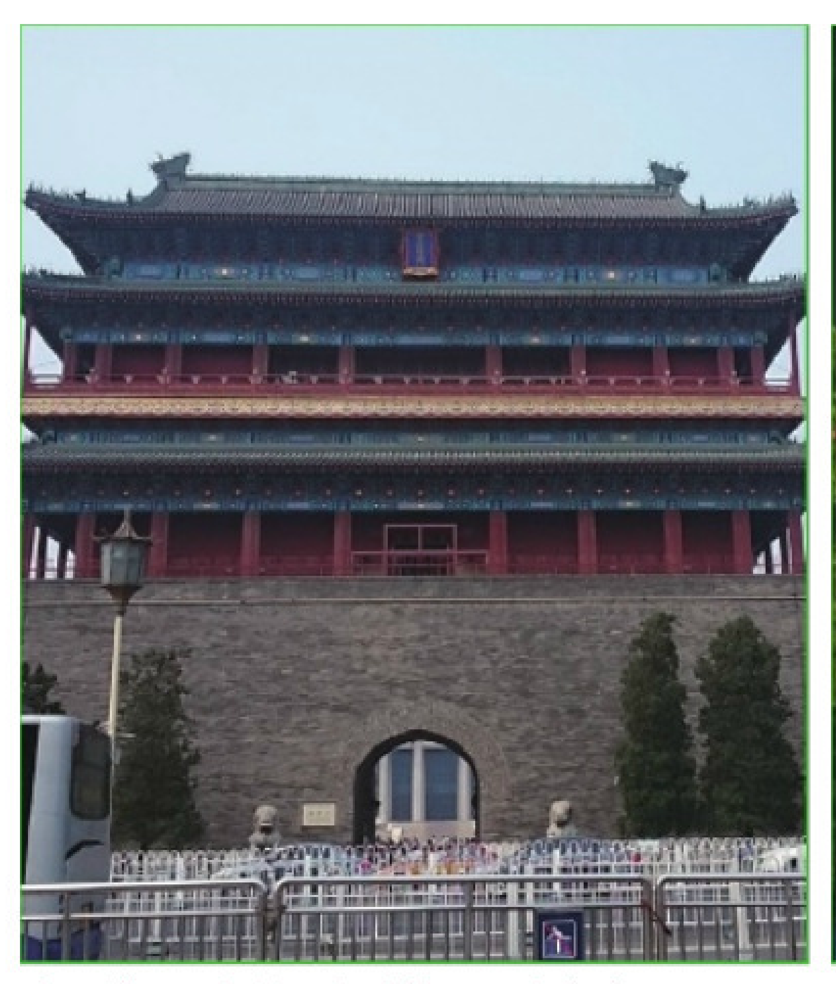
索尼Xperia Z2 Tablet是一款10.1英寸产品，屏幕分辨率1920×1200，支持10点触控。比较奇怪的是，尽管没有采用窄边等设计，其正面尺寸还是给人一种明显小于10英寸级别产品的感觉，430g左右的重量更给人留下了轻盈的印象

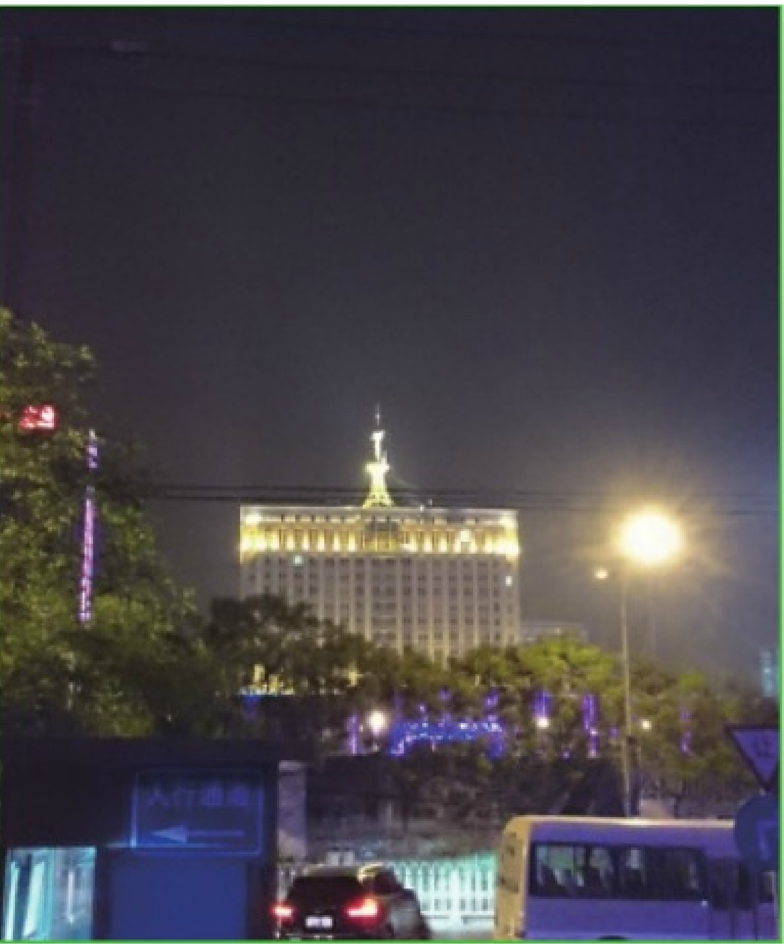


为了避免重量过轻的负面影响，它背面采用肤质涂层，不仅明显提升了握持手感，放置时也增加了摩擦力，更加稳定，另外背面摄像头下方的NFC区域提供了快捷的连接方式



索尼Xperia Z2 Tablet的Micro SD卡、Micro SIM卡插槽和Micro USB数据/充电接口都带有紧密的橡胶盖，可明显提升对沙尘、液体泼溅的防护能力。图中还可以见到同样位于顶端的麦克风及红外窗口，后者可用来遥控家电，实现一定的家电智能化应用





索尼数码设备的照相功能是一大亮点，Xperia Z2 Tablet带有前置200万像素，后置810万像素摄像头，自动模式可智能适应各种场景，无论是夜景还是广角，拍摄效果都相当出色



厚度只有6.4mm的索尼Xperia Z2 Tablet已经比常见的超薄手机还要薄，所以侧面按键显得很纤细，更要略微凸出才能容纳标准3.5mm耳机接口

Xperia Z2 Tablet的硬件配置非常强大，使用高通2.3GHz四核处理器，带有3GB内存，16/32GB存储空间，有支持联通3G的型号。在安兔兔测试中得分高达33258，象限测试达到惊人的18458分，NenaMark游戏图形测试则完全持续在最高帧速，MobileXPRT 2013性能测试得分195，其待机耗电极低，可轻易待机数周，可持续播放720p视频6小时以上（75%亮度和音量，保留15%电量），屏幕与扬声器则提供了出色的音像效果。

总结：索尼Xperia Z2 Tablet是一款很有特色的平板电脑产品，它纤薄而性能强大，轻巧但防护出色，是近期平板市场的亮点之一。

运动音乐轻松享

捷波朗洛奇无线蓝牙耳机

■晶合实验室 青岚



在蓝牙耳机、运动耳机、高品质音乐耳机中，为了保证长时间佩戴、剧烈活动时的稳定性，或者音乐欣赏时的贴耳程度，耳挂似乎已经是它们的标准设计，但这一设计存在重量较大、与眼镜腿冲突等问题。针对这些问题，很多厂家都设计出了更新颖的装置或造型，让轻巧的耳塞同样可以贴耳紧密，捷波朗最近推出的洛奇无线（ROX Wireless）蓝牙耳机就是这样一款兼顾运动能力的音乐耳机。



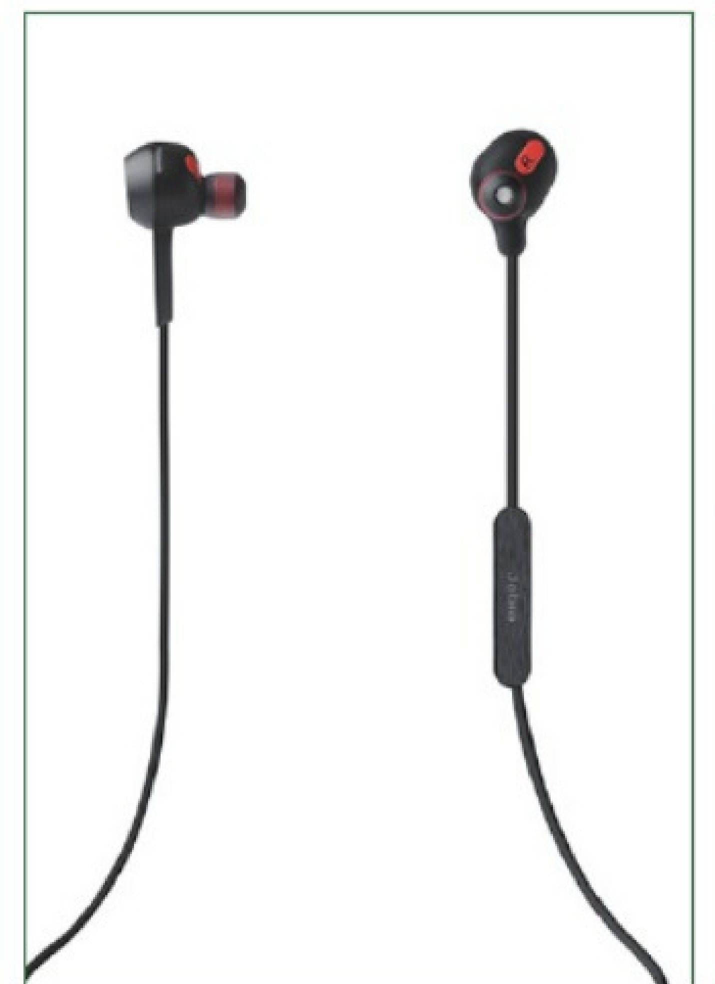
捷波朗洛奇无线采用功耗更低的蓝牙4.0技术，可将供电、蓝牙、拾音模块集成在与普通耳塞差不多的体积内，另外还有独立的控制键与NFC模块，其牢固的佩戴能力只需要使用耳塞上小小的“角”状突起——耳翼

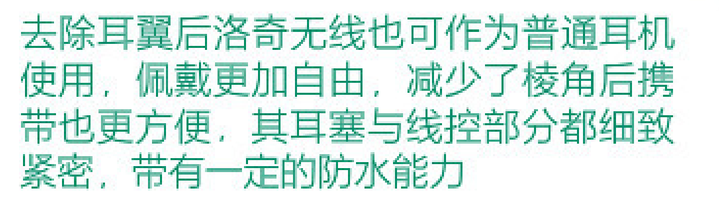


洛奇无线采用磁性开关，只要将两侧耳塞背对背靠近，就能依靠磁性自动吸附在一起，同时进入省电状态，而分开后会自动开启并连接设备



左侧耳塞内集成了供电和拾音模块、充电接口、指示灯等，因此延长部分较为粗长，这一特征这也让用户可以快速分辨两侧耳塞





去除耳翼后洛奇无线也可作为普通耳机使用，佩戴更加自由，减少了棱角后携带也更方便，其耳塞与线控部分都细致紧密，带有一定的防水能力



洛奇无线为用户准备了多种耳塞垫和耳翼，可根据耳道与耳廓的形状自行选择，通过两者的共同作用，能够很好地固定耳机，在较强烈的运动中保持稳定



洛奇无线的耳翼的材质软硬适中，通过弹性套环可快速拆装，它支撑在耳廓的自然构造内，比耳挂更小巧，也不会影响佩戴眼镜



洛奇无线在捷波朗的产品序列中被归入音乐类产品，更关注的是播放效果。它支持Jabra Sound App高品质播放器，甚至内置钢结构以增强音效

在实际使用中，这款产品佩戴舒适稳定，耳翼带来的不适感远低于耳挂。无论是使用iOS、Android设备的自带播放器还是Jabra Sound App，音质都相当不错，对不同的音色有很好的分辨能力，特别是使用Jabra Sound App时，重音明显但不沉闷，高音则清亮而不刺耳，在增强音效的同时又比较自然。

在实际试用中，洛奇无线可同时连接两台设备，带有连接、低电量等多种语音提示，在设备10米范围内都能有较好的播放和通话效果，当然如果有障碍物则连接距离会明显缩短。它支持5～6小时连续播放，以及近似时长的通话，可待机数天。不过我们发现这款产品的耳翼连接和磁性贴合都不是很牢固，在取下后最好收入产品附赠的耳机袋中，以免耳翼被背包带等挂掉遗失，或者无意中脱开磁性连接，因连接蓝牙而造成听筒无声的情况。

总结：这是一款设计新颖的无线耳机，佩戴舒适、使用方便且音质出色，让运动爱好者可以轻松享受好音乐，或者让音乐爱好者可以随时运动起来。

品质之选
英睿达M550固态硬盘

■晶合实验室 魔之左手





M550极高的写入速度解决了常见SSD的短板，稳定的运行品质更是为用户提供了很好的数据安全性。



炫目度：★★★★
口水度：★★★★★
性价比：★★★★

◆英睿达（Crucial）◆已上市◆2299元（512GB）◆附件：增厚框架◆咨询电话：无◆相似产品：浦科特M5 Pro、金士顿至尊极速系列等

作为半导体存储行业巨头Micron的旗下品牌，英睿达（Crucial）的内存与固态硬盘等产品，在稳定性和兼容性等方面的表现都相当突出，作为其最新的固态硬盘产品，M550同时具有强大性能与多种容量的产品，可满足不同用户的需求。

英睿达M550提供2.5英寸笔记本硬盘、mSATA、M.2封装方式，容量从32GB到1TB，不过1TB容量只有2.5英寸型号中才能提供。我们测试的样品为2.5英寸型号，容量512GB，它采用全金属壳体、SATA 3标准接口，厚度为7mm，可使用附赠的框架增厚为9mm标准，以适应一些笔记本或机箱插槽的设计。

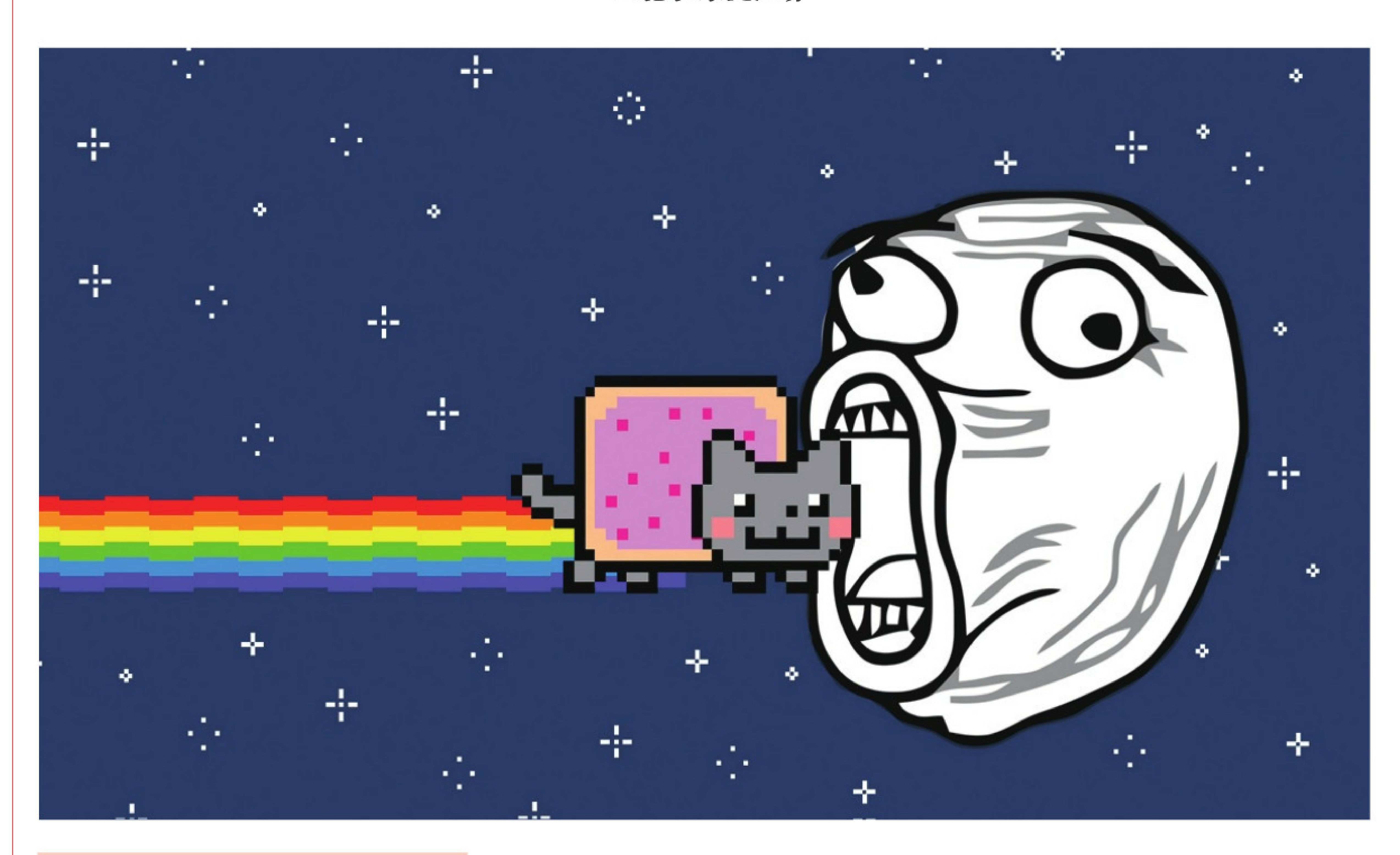
作为新一代旗舰级产品，M550升级了主控芯片和缓存，让性能有了明显提升，其理论读写速度分别达到550MB/s和500MB/s。在实际测试中，我们采用Intel Z87原厂主板，使用芯片自带SATA 3接口。在ATTO Disk Benchmark和CrystalDiskMark测试中，均出现了高于标称的结果，最高写入速度可达509MB/s左右，最高读取速度更达到了560MB/s左右。


M550可通过附赠框架增厚

什么是模因，什么又是转基因？许多问题如果换一个角度看，也许能够让读者对当下不少争议事件有一个不同的认识。

模因之影与生物暗战
关于转基因舆论纷争的另一角度解读

■北京 蒙提巨蟒



编者按：本文仅代表作者观点，杂志对文章观点不持立场。

丰饶之角与灾祸之匣

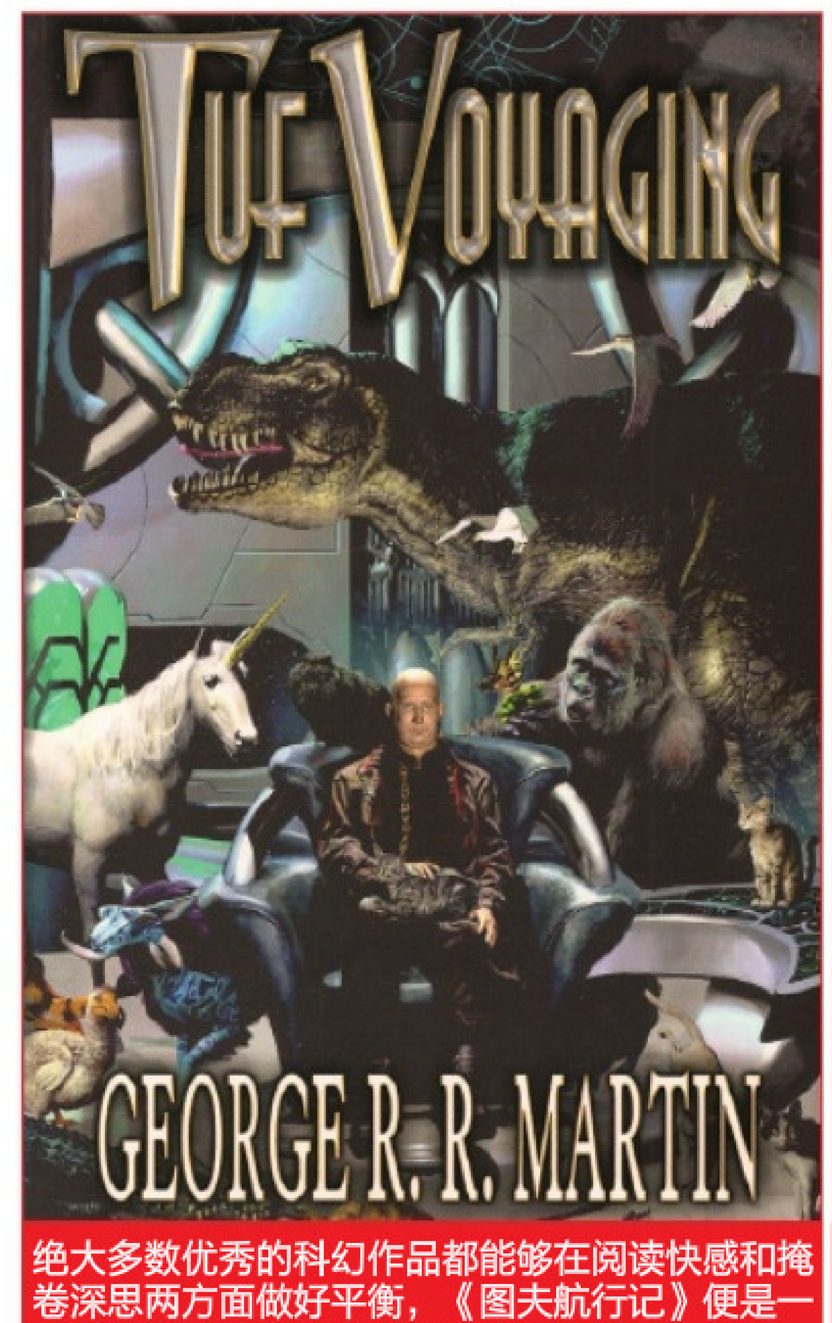
设想一下，倘若在那太空殖民与星际贸易已经司空见惯的未来时代，一件潜力无穷、威力无限且基本运转正常的终极武器落入嗜血成性的军阀手中会引发怎样的灾难？无数一流、二流乃至不入流的幻想小说都可以告诉我们结果。但是，倘若掌控这艘巨舰的霸主是一位个性低调、宅心仁厚且基本人畜无害的太空御宅族，又会发生什么？哈维兰·图夫用自己的故事给我们出示了答案。凭借着一连串机缘巧合的运气，再加上一些行之有效的尝试和努力，这位奉行素食与禁欲主义的爱猫者顺利接管了“方舟”号——一艘遗弃已达数个世纪但尚未年久失修的生态工程太空播种舰。出人意料但又在情理之中，在缺乏过量肾上腺素与睾丸酮刺激的前提下，这位俨然拥有了造物主权限的新舰长并没有把时间浪费在无尽的烧杀抢掠勾当上——恰恰相反，他驾驶着这艘硕大无朋的基因战舰开始了漫长而自由的星际远航。从一处殖民星系到另一处居留行星，一场场妙趣横生的太空公路片逐一展现在我们面前，诙谐生动，却也不乏引人深思的余韵。

——以上这段文字便是《图夫航行记》的内容简介。值得一提的是，这本趣味十足的科幻小说作者乃是大名鼎鼎的乔治·R·R·马丁——没错，正是时下当红奇幻巨作《冰与火之歌》的原作者。虽然在不少朋友的印象中，这位学识渊博的老爷子专擅的应该是风格细腻逼真的英雄幻想历史剧，但对于一位曾经数次赢得星云奖以及雨果奖荣誉的幻想文学大师来说，奇幻小说显然不足以概括他的实力——科幻题材的《图夫航行记》就是针对这一观点的绝佳注解：尽管算不上鸿篇巨制，但凭借一支生花妙

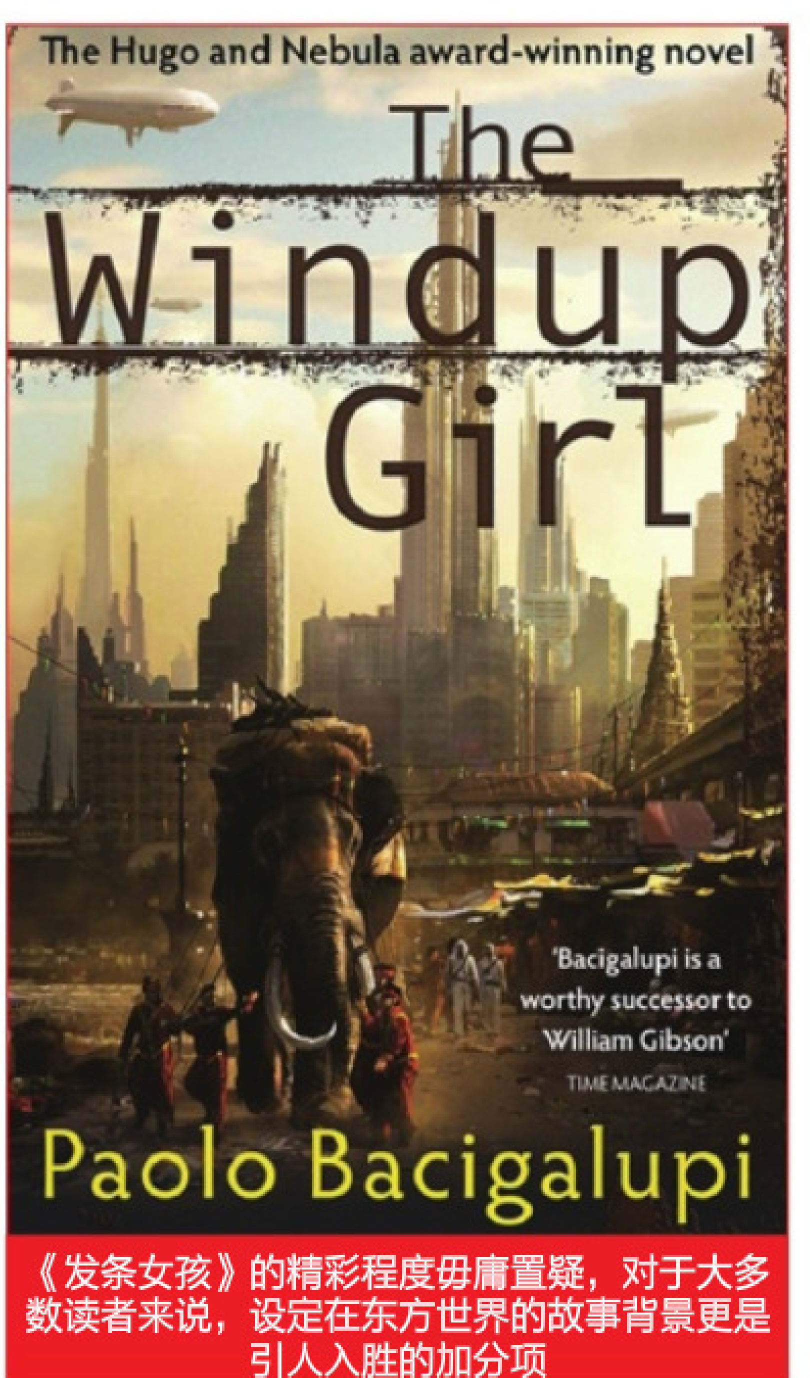
笔，马丁老爷依然通过一篇篇短小精悍的故事塑造了一系列个性鲜明的角色，在此基础上更是对“权力的含义”这种英雄传奇的经典诘问，以及“科幻作品引人入胜的方式”做出了耐人寻味的解答。正如上文所述，在图夫的航行旅程中并没有多少血肉横飞的战争场面，整本小说最吸引眼球的主题恰恰与“杀戮”截然相反——那就是“生存”。在书中的“面包和鱼”“第二份食物”与“天降的吗哪”三个章节中，图夫前后三次造访了一颗机械技术发达但人口增长严重失控以至于饥荒威胁已经迫在眉睫的贸易行星，并且三次通过神奇的基因工程技术化解了这颗星球的粮食危机。即便在最后一次选择的手段确实有点过激，但至少在第一次出手的时候，图夫给出的救命菜单确实足以让理想主义者外加饕餮客刮目相看：看看那经过基因优化、生长迅速且产量惊人的“全能稻谷”吧，从谷粒到根部的块茎，全株植物的所有部分皆可食用，“谷壳比率”之高简直令人咋舌——在同样经过基因改造的代谢废料肥力恢复共生蠕虫配合下，麦田仿佛变成了取之不尽的卡路里源泉。尽管距离一劳永逸地解决饥荒还有差距（主要原因在于故事中庞大的人口基数以及不断提升的增长率），但这幅图景展现出的魅力已经足以让不少置身事外的读者浮想联翩：依靠五饼二鱼养活五千人不再是奢望，基因工程的潜力就是如此可观——最重要的一点在于，造就这番神迹的不再是虚无缥缈的神明，而是掌握了关键技术的人类本身。

尽管马丁老爷用一个近乎圆满的例子向我们展现了基因工程带来的丰饶远景，但这并不代表所有的科幻文学作者都对这项敏感技术抱有全面的信任，让我们看看另一段内容简介。

这里是曼谷，潮湿、炎热、危机四伏；在这里，瘟疫与大规模农作物病虫害的狂潮并未消退，幸存的居民穿梭在早市的油布天棚下，小心翼翼地挑选购买盗版基因改造大米以及经过认证的变种基因破解食物果腹；在这里，居民把生存下去的希望寄托在原教旨环保主义的护身符、环境部认证书的印章以及却克里王朝统治者的画像上；在这里，石化资源早已枯竭，消耗卡路里上紧的发条装置变成了全新的核心能源；在这里，国际贸易已经宣告中断，西方种子公司的商业间谍、曼谷本地的环保部官员、忍辱负重寻找翻身机会的难民以及基因技术制造的艺伎，命运将四位截然不同的角色卷入了一场错综复杂的迷局当中，脆弱的平衡一击即溃，一场场惊心动魄的纷争在这个饥荒横行的末世中一触即发……



绝大多数优秀的科幻作品都能够在阅读快感和掩卷深思两方面做好平衡，《图夫航行记》便是一个很典型的例子



《发条女孩》的精彩程度毋庸置疑，对于大多数读者来说，设定在东方世界的故事背景更是引人入胜的加分项

这就是囊括了2009年星云奖以及2010年雨果奖的科幻小说《发条女孩》的故事梗概。虽然从作品类型的特性来看，这部划分在“生物朋克”主题下的作品在本质上肯定少不了对跨国托拉斯的批判与责问（不少标题中带有“朋克”后缀的科幻作品都离不开这个属性），但对于大多数拜读过这篇作品的朋友来说，惊叹于作者的奇思妙想之余，脑海中紧随而现的势必会是这个熟悉的疑问：基因技术到底是蕴含着无数卡路里财富的丰饶之角，还是蕴藏着无尽灾厄的潘多拉之匣？

“方崔之战”：一场徒劳的科学纷争

尽管无法确定真相，但这两种解释都不能说是毫无道理。

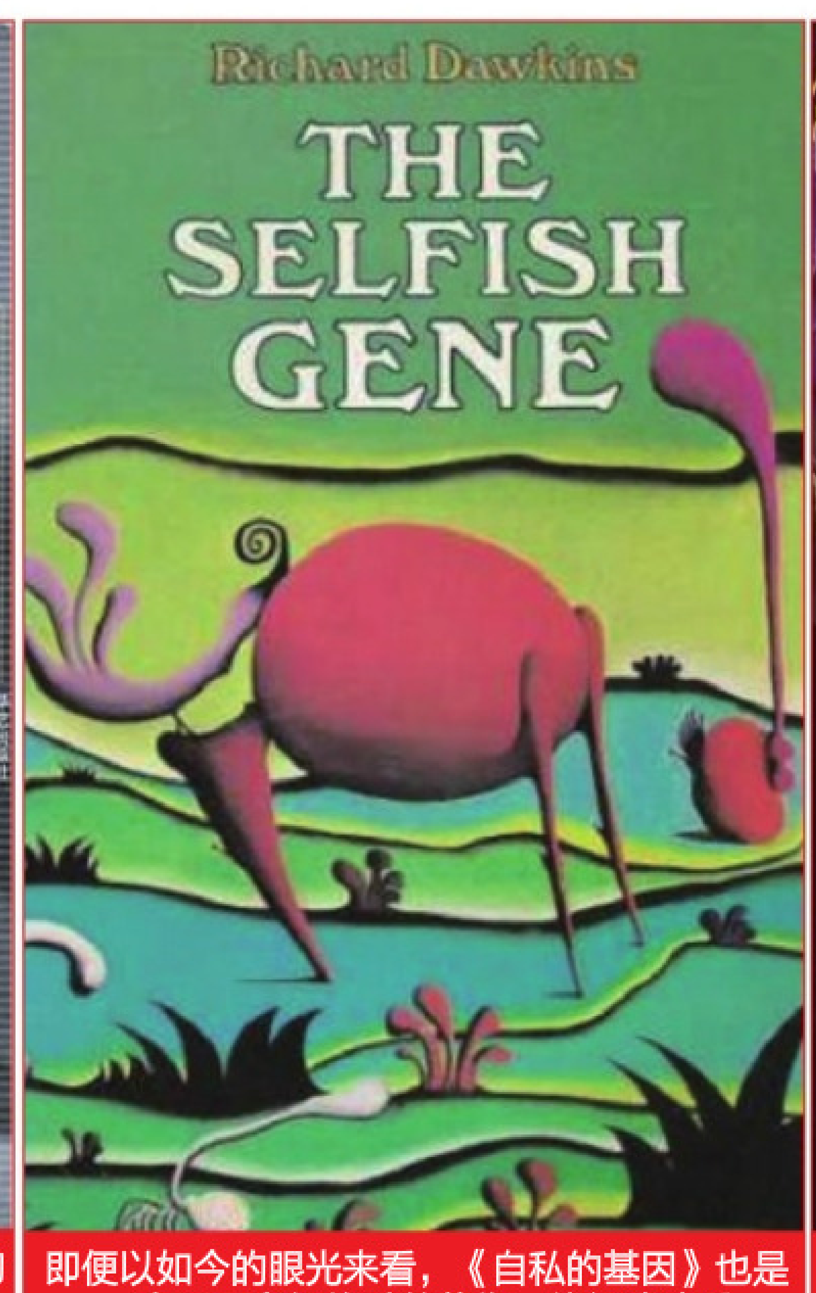
——纽约时报

倘若要把当代前卫科技的焦点成果按照民间舆论的争议程度进行递减排列，那么毫无疑问，排列在榜首的100%会是“转基因”这个关键词。普通人不可能天天登月，更不可能把寻找暗物质和研究上帝粒子作为养家糊口的正式职业，但正常人每天都需要吃饭——正所谓“吃睡比天大”“民以食为天”，看似陌生的科技新名词一旦与肠胃挂钩，普通民众又岂有不关心的道理？

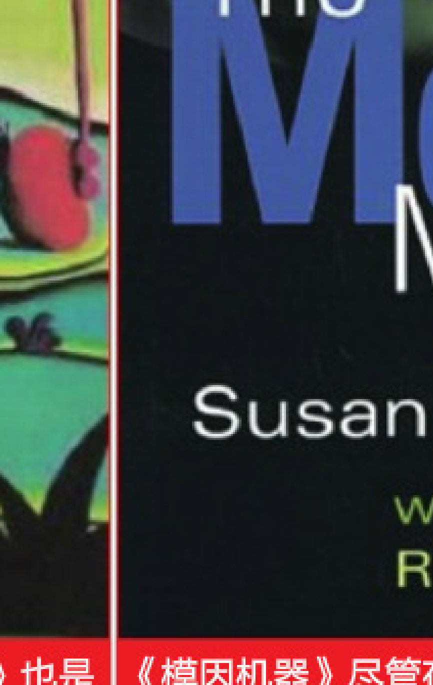
换个角度来看，如果要列举当今国内活跃度与知名度（或许还有民间争议程度）最为突出的“转基因技术支持人士”，那么除了鼎鼎大名的方是民（方舟子）之外，这份名单上恐怕不会有多少其他人选。对于互联网或者说Web2.0时代的自媒体稍有了解的朋友都知道，自诩为“科普作家”的方舟子除了不断编写出版各种科普书籍之外，在各种民间舆论媒体上“直言不讳”地“打假”也是其人的一大爱好。不过，和普通的“打嘴仗”爱好者相比，方舟子的“执着”“严苛”以及“绝不认输”和“绝不认错”程度明显要超过凡夫俗子一大截——不管是不是自己专擅的领域，一旦与这位高人发生了争执对方又不愿意早早举白旗投降，那么最终结果往往除了“方舟子大胜×××”就是“方舟子大败×××”，鲜有例外。



《实话实说》崔永元作为电视谈话节目主持人的水准肯定是有目共睹的，不过他并非工科出身



即便以如今的眼光来看，《自私的基因》也是一本不可多得的科普著作，值得读读看



《模因机器》尽管在趣味性方面可能略有欠缺，但其中的观点依然不乏参考价值

近年来，随着微博平台的兴起，作风激进的方舟子更是如鱼得水，一幕幕“高潮迭起”“针锋相对”“不留情面”的“方氏打假”大戏接二连三地出现在广大网民面前。除了引发过无数争议且至今尚未完结的“方韩之战”外，近期最受关注的无疑是围绕“转基因技术可靠性”展开的“方崔之战”。和上次口舌之争略有不同的是，在这场“一句话引发的战争”当中，方舟子凭借自身的专业优势顺利占领了技术方面的制高点，而作为争辩对手的崔永元尽管没能在专业领域获取多少支持票，但凭借当年“实话实说”等一系列大众电视节目主持人积累下来的人气，以及一部自费拍摄的《小崔考察转基因》网络视频依旧顺利博得主流大众的认可。最终，呈现在平民大众面前的便是这样一番奇景：在那依旧混沌不明的“转基因利害论”舆论汪洋当中，方舟子孑然一身地挺立在“技术派”的孤岛尖峰之上，除了在岛屿边缘环绕着一圈保持距离谨慎围观的理性派人士之外，亲密拥护者的规模相比之下只能用“数量寥寥”来形容。而在另一边，尽管自费制作的调查影片受到不少科普人士（包括但不限于方舟子）的质疑，但在民间舆论人气方面，向来以“小崔”自称的崔永元可谓是取得了压倒性的胜利——所谓“输了阵势，赢了人气”，大概就是这个意思。

说一千道一万，关于“方崔之战”对垒双方的孰胜孰败，本篇专题并不想做过多讨论——一方面的原因在于截至完稿为止，这场嘴仗的胜负依然未能得出公认的结论；另一方面的原因在于要想深入完整地解读这场纷争的每一回合，以“专题企划”的实际页数来说基本属于不可能的任务。不过，尽管无法在“一窥真相”方面让人尽兴，但我们不妨换个角度来思考一下这些问题。

为什么我们不愿意相信方舟子——一位拥有美国密歇根州立大学生物化学博士学位、正宗科班出身的专业人士针对“转基因”阐述的观点和理论？

为什么我们很愿意相信崔永元——一位毕业于中国传媒大学新闻系、职业与尖端生物学缺乏直接联系的媒体人针对“转基因”阐述的见解与看法？

为什么我们不愿意相信专业人士的“科普”，宁愿用一部颇具争议的“纪录片”来确立自己的观点，让自己对转基因技术的态度停留在闻“转”色变的程度？难道在那看似混沌无序的舆论海洋之中，真有某种“看不见的手”左右着言论潮流的趋势？也许，以上这些疑可以用“群体无意识行为”以及“利他心理”来进行浅显的解释。排除某些刻意为之的舆论操作行为，我们很难说清楚什么是“看不见的手”，这个概念太抽象了。但事实上这只“手”又确实地存在：那就是模因。

文化复制因子：有关模因的简明认识

我认为就在我们这个星球上，最近出现了一种新型的复制基因。它就在我们眼前，不过它还在幼年时代，还在它的原始汤里笨拙地漂浮着。但它正在推动进化的进程，速度之快已为原来的基因所望尘莫及。这种新汤就是人类文化的汤。我们需要为这个新的复制基因取一个名字。这个名字要能表达作为一种文化传播单位或模仿单位的概念。“Mimeme”这个词出自一个恰当的希腊词词根，但我希望有一个单音节的词，听上去有点像“gene”（基因）。如果我把“mimeme”这个词缩短成为meme，切望我的古典派朋友们多加包含。我们既可以认为meme与“memory”（记忆）有关，可以认为与法语“Meme”（同样的）有关，如果这样能使某些人感到一点慰藉的话，

这个词念起来应与“cream”合韵。

1976年，英国牛津大学动物学家理查德·道金斯出版了他的第一本同时也是最著名的一本学术著作：《自私的基因》。在这本畅销至今的大作当中，道金斯在学术界首次完整地提出了“meme”的概念：一种存在于思想意识领域、不存在物质实体但确实可以通过人类个体间的模仿行为传递扩散信息的复制因子。必须承认，和已经被广大民众熟知（或者说起码知晓其存在）的基因相比，“meme”相关的认识以及学术研究直到现在依旧处于相当不完善的阶段——关于这点，从“meme”的中文译名之多即可管窥一斑：最常见的翻译包括“谜米”“米姆”“媒母”和“弥母”。2012年出版的《自私的基因》30周年纪念中文翻译版则将其译作“觅母”。考虑到这个概念的诞生确实与遗传基因原理存在密切关联，本期专题中依旧选择了“模因”这个发音略有差异但词义较为接近的译名，大家明白其中的指代关系即可。

那么，我们应该如何准确地指明“模因”这个概念的定义？根据《牛津英语词典》的词条收录，当前公认度较高的标准解释如下。

meme: An element of culture that may be considered to bepassed on by non-geneticmeans,esp.imitation.（模因：文化的基本单位，通过非遗传的方式，特别是模仿而得到传递）。

这个概念听起来很玄，不妨通过简单举例来帮助理解。通常来说，从道金斯提出理念开始，认可程度最高的模因范本包括以下几个例子：
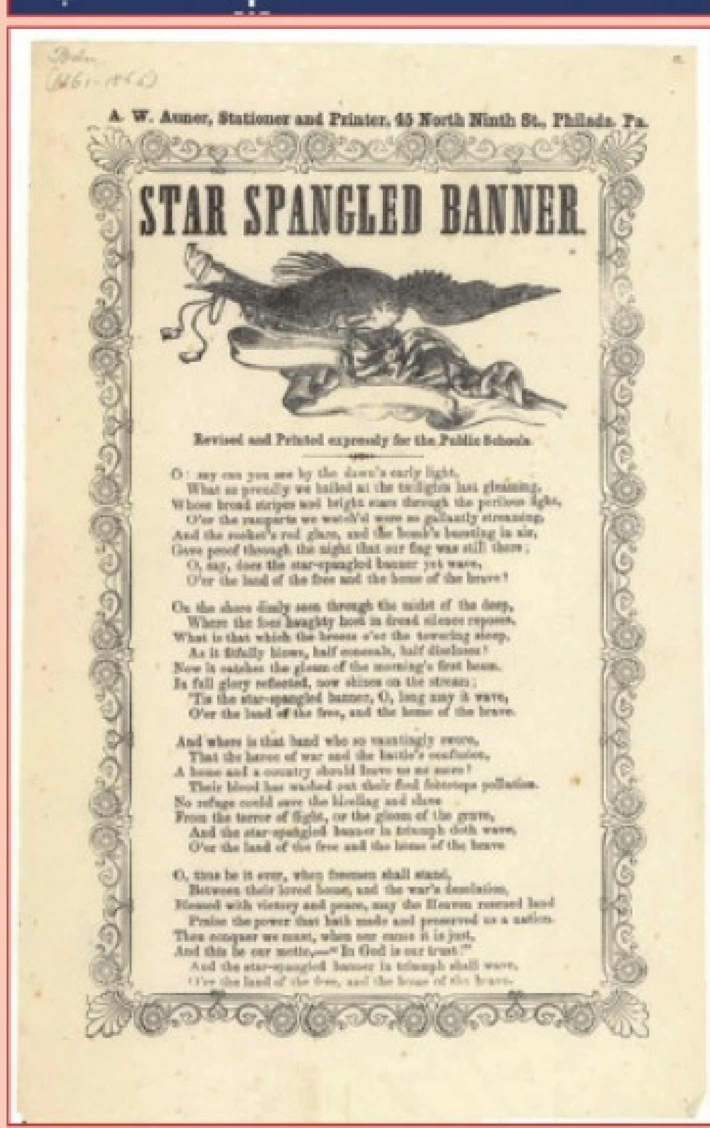
思想。最为通俗常见同时也拥有最多争议的模因示例，没有之一。从“地心说”到“日心说”的一系列学术观念都是思想分类下的模因示例，这些学说的诞生与发展过程也体现了模因在另一层面上的特质，即类似达尔文主义的竞争生存原则。

音乐。尽管语言差异的隔阂让无障碍国际化交流依旧是遥不可及的幻想，但音乐则基本不会有这个困扰。除了利用口耳相传的分享，以及商业发行的乐谱、CD、数字媒介和环球演唱会来进行传播之外，正负面意义上的“取样”“修改”“借鉴”与“模仿”始终是音乐发展过程中不可或缺的环节：实验音乐创作者经常会在自己的专辑中加入取自现实生活的音频采样，DJ更把名曲混音作为自己的爱好与生计手段之一；至于“借鉴”和“模仿”，除了披头士引入班卓琴的《橡胶灵魂》专辑这种专业人士的知名例子之外，各种卡拉OK和自弹自唱更是音乐与旋律领域最典型不过的模因示例。

流行语。这个想必不会有什么理解难度：早在互联网流行之前，各种“名人名言”“妙语金句”便早已在各种文摘杂志上盛行一时；而对于年纪稍大的读者朋友来说，求学期间应该多少也在作文中做过“引经据典”或者“抄歌词”一类的行为。进入互联网时代之后，各种短句流行语更是以一日千里的架势广泛流行起来。“曾经有一个机会摆在我面前……”这种脍炙人口的段子自然不必多提，在国外更有“SPAM（指代垃圾邮件信息）”“跳鲨鱼（Jumped The Shark，泛指流行媒体热点话题开始过气走向衰败）”这种早已成为文化符号的例子。除此之外，流行语的模因往往还体现在某些虽然公众知名度不高，但对于特定群体或个人来说可以产生认同感或“存在利用价值”的状况中，例如前文引用《纽约时报》的段落就是典型范例。事实上，那句故作姿态的点评出自一篇与“方崔之战”毫无关联的报道中，但从专栏作者的角度来看，这句看似公正实则毫无意义的评论简直就是当前主流舆论对“方崔之战”乃至“转基因”话题态度的最佳写照，因此我才会毫不犹豫地把它原句摘抄下来作为题记，而这种行为便是一个典型的流行语模因传播实例，至于这个模因会不会在下一环节（也就是诸位读者阅读之后）继续复制传播下去，那就取决于这句话以及这篇文章本身是否具备模因竞争优势了。

图像。说起来可能有点让人意外，尽管在制作手段上看似比较复杂，但图像作为大规模传播文化信息的关键模因可谓由来已久。在《新约·圣经》马太福音的第22章当中，面对怀着恶意前来刁难陷害的法利赛人，耶稣从容地让他们“拿一个上税的钱给我看”，随后





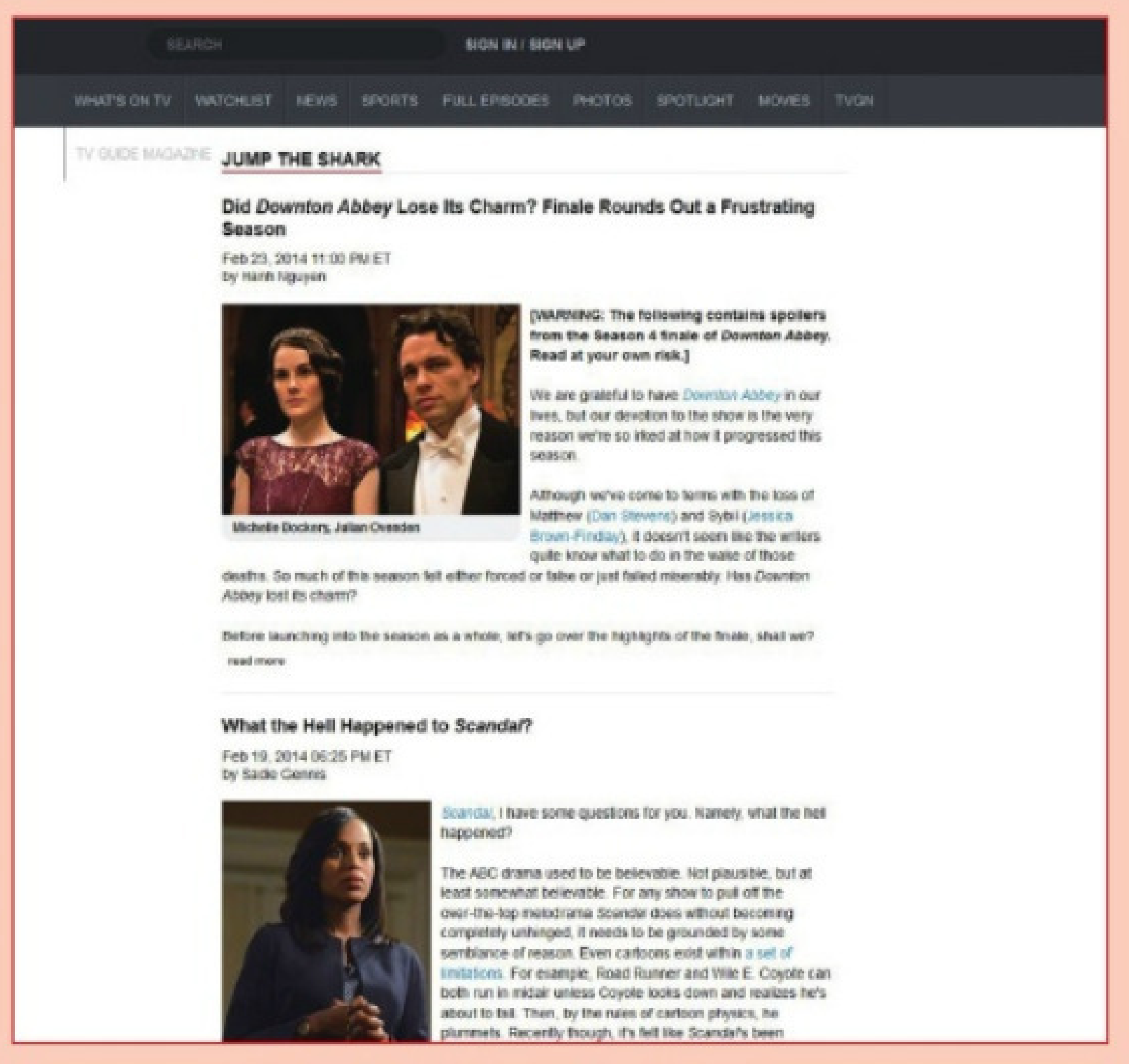
A. W. Auner, Stationer and Printer, 45 North Ninth St., Philada. Pa.

STAR SPANGLED BANNER

Revised and Printed expressly for the Public Schools.

说到音乐旋律领域的流行模因范例，2011年在Youtube上大红大紫的《彩虹猫》（Nyan Cat）可谓是当代的典型代表：排除重复的部分，这首歌的歌词总共只有一个字，再加上极易入耳与修改的旋律音色，不红简直是没天理。至于同一领域的反面例子，作为美国国歌传承至今的《星条旗》（The Star-Spangled Banner）可算是其中之一：无论是演唱的技巧难度还是歌词的冗长难记程度，这首国歌的相关指数都可谓高得唬人——不过考虑到此歌歌词的原作者是个二流诗人，这个结果似乎也不足为怪。

指出这枚钱币上的肖像乃是恺撒，并说：“恺撒的物当归给凯撒；上帝的物当归给上帝。”从上面这则例子不难看出，早在古罗马时期，身居高位的统治者就已经掌握了利用模因（自己的头像在硬币上的复制品）来宣扬王权的手段。而对于图片复制传播与修改技术大为进步的IT时代来说，图像更是成为了模因领域的重中之重。举个最简单的


SEARCH SIGN IN / SIGN UP

WHAT'S ON TV WATCHLIST NEWS SPORTS FULL EPISODES PHOTOS SPOTLIGHT MOVIES TVGN

TV GUIDE MAGAZINE **JUMP THE SHARK**

Did *Downton Abbey* Lose Its Charm? Finale Rounds Out a Frustrating Season

Feb 23, 2014 11:00 PM ET
by Hanh Nguyen

Michelle Dockery, Julian Ovenden

[WARNING: The following contains spoilers from the Season 4 finale of *Downton Abbey*. Read at your own risk.]

We are grateful to have Downton Abbey in our lives, but our devotion to the show is the very reason we're so irked at how it progressed this season.

Although we've come to terms with the loss of Matthew (Dan Stevens) and Sybil (Jessica Brown-Findlay), it doesn't seem like the writers quite know what to do in the wake of those deaths. So much of this season felt either forced or false or just failed miserably. Has *Downton Abbey* lost its charm?

Before launching into the season as a whole, let's go over the highlights of the finale, shall we?

read more

What the Hell Happened to *Scandal*?

Feb 19, 2014 06:25 PM ET
by Sadie Gennis

Scandal, I have some questions for you. Namely, what the hell happened?

The ABC drama used to be believable. Not plausible, but at least somewhat believable. For any show to pull off the over-the-top melodrama Scandal does without becoming completely unhinged, it needs to be grounded by some semblance of reason. Even cartoons exist within a set of limitations. For example, Road Runner and Wile E. Coyote can both run in midair unless Coyote looks down and realizes he's about to fall. Then, by the rules of cartoon physics, he plummets. Recently though, it's felt like Scandal's been

对于大多数读者朋友来说，指代垃圾资讯的“SPAM”想必不会陌生，而“跳鲨鱼”则是一个流行程度丝毫不逊色SPAM的习惯用语模因实例。早在1997年便有一位名叫Jon Hein的好事者注册了jumptheshark.com域名，至今我们依然可以直接访问这家网站。

例子，大多数朋友可能都不会准确知晓Rage Comic以及Troll Face在4Chan和DeviantArt上代表的固定含义，但这并不妨碍我们利用各种在线制作器配合简短的语句来创作并传播属于自己的“暴走漫画”大作。尽管完整的定义并未得以保留，但一目了然的基本信息（例如“姚明脸”包含的自嘲与戏谑态度）依然被顺利流传了下来。显然，这个例子完整地展示了模因的全部基本属性：模仿（形而上的复制或相反）、变异（片面曲解原意，并用短句进行全新的诠释）和复制传播（留意一下Rage Comic基本特性和流行领域便不难发现，这种粗糙的漫画从诞生起便绑定了“广为示人”的基本属性），外加适应实际环境产生的选择性（并非所有的暴走漫画表情都被全世界的爱好者所接受，例如“Treecomic”分类下的那些图案在国内便不算流行）。

洋洋洒洒地看过了这么多例子，可能还会有不少朋友感到一头雾水：模因的存在价值暂且不论，这种有形无质的概念究竟与“方崔大战”以及“转基因利害论”存在什么关联呢？答案其实非常简单。不管是“方崔大战”还是“转基因利害论”，这两个在本质上归属于模因传播领域的议题都指向一个明确的延展话题——不同模因之间的优势竞争。正如前面的例子所展示的那样，我们接触的信息世界可谓是一片充盈着无数模因的汪洋大海。那么，是什么因素让某些模因可以脱颖而出，被更多人接受从而成为“强势”的信息呢？

在正式作出回答之前，我们首先需要明确一项重要的前提，那就是模因之间互相竞争，目的在于占据人们的头脑并由此展开传播。换句话来说，模因唯一的存在价值就是“复制并扩散”，它本身并不具备我们传统理解中的道德要素。广为流传的模因中向来不乏奇谈谬论与欺诈陷阱，这点只消看一眼国内SNS平台上泛滥成灾的谣言便不难理解。

既然无关善恶，那么强势模因得以流行的优势便不难理解。它的优势就是“易于复制”“便于传播”“容易亲近”。把以上三项特质代入“方崔大战”以及“转基因利害论”的争端当中，结果一目了然。尽管方舟子在专业领域拥有更明显的优势，但有耐心读完方舟子列出的科普内容并且完整理解进而以肯定态度复制扩散的围观者人数有限，再加上方舟子向来咄咄逼人的偏执态度，即便是拥有较高科学素养能够理解他所列举内容的读者，在点赞并传播之前恐怕也要三思而后行。而崔永元这一方，尽管在理论储备方面“小崔”不占上风，但这位前谈话节目主持人给大多数民众留下的始终是“长得磕碜点儿，但确实是个实话实说的好人”这种印象，再加上崔永元在这次论战中向围观群众展示的标志性论调便是：“你可以选择吃，我可以选择不吃。你可以说你懂‘科学’，我有理由有权利质疑你懂的‘科学’到底科学不科学。你可以说我白痴，我也可以说你‘白吃’。”这样一句毫无艰深晦涩名词的发言，完全符合大众百姓的“安全第一”心态。到此，对垒双方言论的模因优势与劣势简直就像煤堆里的香皂一样直白醒目。顺带一提，如果单纯从绝对强度的角度来看，方舟子的言论在这场争端中呈现的模因也算不上绝对劣势，只不过绝大多数模因都被围观群众在复制传播的过程中用否认、质疑与谩骂彻底变异扭曲了原意，最终压根就没起到“科普”的作用。

尽管有些令人失望，但除了“徒劳”之外，恐怕再没有更合适的形容词可以概括“方崔大战”的本质。不过，模因竞争的结果会是一成不变的吗？恐怕并非如此。在接下来的最后一章中，就让我们来尝试改变一下自己对这场纷争的看法吧。

口粮与后盾：转基因技术的战略价值

尽管在客观层面上依旧无法摆脱顽固不化的偏见与谬论，但这并不意味着我们无法从主观层面上摆脱强势模因在复制传播过程中传递的虚假信息。只要在思想中建立正确的理论认识，荒诞不经的谎言模因自然不会占据我们的大脑。接下来，就让我们简单地列举几个转基因相关的热点问题，一起来看看争议背后的内容吧。

Q：播种、培育、收割，这是农业生产的标准流程，为什么我们要用工业化手段来干涉这种原生态产业？

A：仅仅针对这个问题本身，我们应该明确一个事实——自从农耕成为人类获取食物的主流手段以来，“农业生产”概念便与“天然”这个定义走上了背道而驰的道路。看看我们熟知的农田，有没有看到类似自然丛林的复杂生态系统？自然界当中是否存在像农田一样单一物种高度集中、所有植株脆弱不堪、一旦脱离农夫的照顾立刻就会绝灭的“天然”植被群落？说到底，农业的发展史其实就是一部人类驯化植物物种的编年史，一部与自然抗争的奋斗史。如果一定要体验“原生态”的话，品尝野菜或许可以在某种程度上满足这一要求，不过单宁酸的滋味确实很容易让人打退堂鼓。

Q：或许追求严格意义上的“纯天然”不太现实，但我们不是还有传统育种方式吗？难道这种经过长期验证的可靠育种方式还不够吗？为什么要冒着极大的风险来探索转基因技术？

A：我们不妨先来感受一下这个比喻：“把两个个体的基因组随机混合到一起，用各种各样化学和辐射突变剂来摧残它们，把所有的突变体统统种出来，挑选那些看起来好的，祈祷一切顺利。”有没有感觉这种方法很靠谱？没错，这就是我们的传统育种方式，一种把所有希望寄托在随机变量上、本质上无异于豪赌的育种六合彩。广泛存在的不确定性导致了传统的育种方式往往需要漫长的时间才能培育并验证可靠的新品种作物，不仅如此，在安全性方面传统育种也不乏反面示例：从19世纪中叶的爱尔兰土豆饥荒，到20世纪60年代龙葵素含量超标的有毒马铃薯Lenape，这些通过传统育种技术培养的作物都曾经让大群食客吃尽了苦头。相比之下，转基因技术至少在控制“随机数”方面存在明显的优势，当然安全验证依然必不可少——不过这显然与“逢‘转’必反”的态度不是一个路数，也不能和各种基于塔西陀陷阱产生的食品安全顾虑混为一谈。

Q：姑且认为通过严格验证的转基因食品没那么可怕——但现在超市和菜场里出售的食物价格也算不上太离谱，就算是有机食品的售价也不是高不可攀，既然当前我们完全可以自给自足，又何必要冒着潜在的风险去研究转基因技术？

A：“安全第一”总是不坏，但这种状态又可以维持多久呢？进口粮食的话题暂且不议，就在此时此刻，全球的人口正在不断增长，要想喂饱这些同胞，更高的粮食总产量必不可少——这还不包括消耗更多的农业用水资源以及更多的化石燃料。不仅如此，如果我们顺应“追求自然产物”的思路把“有机农业”作为新世代的主流食物生产方式，那么骤然降低的单位面积产量只会逼迫我们去开垦更多的农田来喂饱所有人。

听上去有些耸人听闻，但这仅仅是最保守的推演，倘若我们拿出构想阴谋论的劲头，这幅未来图景的悲惨程度绝对会上一个台阶。设想一下，假如有这么一个地大物博的国家，凭借着面积广阔的肥沃耕地顺利完成了“物美价廉，自给自足”的粮农发展目标，其农业生产育种更是严格杜绝了转基因这种“非自然”的技术。然而就在某一天，突如其来的病虫害席卷了这个国度，传统杀虫剂对肆虐的害虫毫无作用，如同野火般蔓延的农作物疾病迅速把昔日的丰田变成了携带致命瘟疫的毒草荒原。耐人寻味的是，这场浩劫对于周边国度那些种植转基因以及基因改造作物的农场几乎毫无影响。尽管所有人都清楚这场灾难的真相，但对于那些成千上万死于饥荒的难民来说，事实真相已经毫无价值。

或许会有朋友认为上面这种“阴谋论”纯粹是无稽之谈，但美国科幻作家保罗·巴奇加卢皮就是凭借这个“种子公司打响的基因工程病虫害战争”构想创作出了自己的第一部长篇作品，并且顺利获得了雨果奖与星云奖。这就是引文中提到的《发条女孩》。无独有偶，即便是对基因工程抱有乐观态度的乔治·R·R·马丁老爷也没有对这项技术的潜在威胁视而不见——在《天降的吗哪》这篇故事的结尾，为了一劳永逸地解决那颗贸易行星人口爆炸引发的饥荒威胁，哈维兰·图夫终于拿出了“一劳永逸”的终极解决方案：一种通过孢子繁衍生殖、扩散成长效率与果实产量同样惊人的基因工程植物。不过，与“全能稻谷”相比，这种利用神迹命名的植物拥有一个可怕的特性：它携带的共生微生物可以让目标星球的原住民丧失生育能力，有效比例至少高达99.89%！

没错，这或许就是转基因——以及更高层次的基因工程技术隐藏在丰饶面纱之下的威胁面孔。要想在这场攸关存亡的潜在生物战争中不落下风，无条件地排斥与反对发展转基因是毫无意义的；只有正视这项技术并谨慎地展开研究论证，用可靠的技术手段为我们以及我们子孙后代的口粮加上坚强的基因安全后盾，这，才是对待转基因以及后续发展技术的合理态度。P



这些雕像纪念的就是爱尔兰土豆饥荒，希望这种悲剧永远不在未来重演

特别策划

数码与影视
新最佳拍档

■策划 本刊编辑部



又一季美剧纷纷结束，上一年度大片也完成了引进放映，同时也有不少美剧开始了新一季的播出，更有不少新一年的大片开始引进播映，观众们永远不会寂寞。

有意思的是，很多观众其实更多地在使用数码设备在观赏电视剧和电影大片，冷落了真正应该呈现这些作品的电视与影院。于此同时，我们又为时尚或科幻的电视剧、电影大片中那些或精巧，或有趣，或炫酷的时尚数码生活吸引着，情不自禁且心甘情愿地成为这些营销手腕的上钩者。其实不知不觉间，数码与影视，已经在我们的生活中如此紧密地结合了。

导 读

现实与梦想
影视中的数码设备



作为体现人类梦想的艺术形式，影视作品中的各种电子设备远在其真正的雏形出现前，就已经被表现出来了，而近期的影视剧中，数码IT产品更是不可或缺的重要配角。

■天津 半神巫妖

老电影中的数码设备

笔者认为，科幻电影除了能够开拓我们的眼界、丰富我们的知识之外，还有一大亮点就是可以观察它们对未来的预测是否准确。越是伟大的科幻作家，其作品越是基于真正的科学并且极具前瞻性，比如儒勒·凡尔纳在1865年出版的《从地球到月球》一书中就曾经准确预测到了真实登月的地点和过程，而这一壮举是在百年后的1969年才实现（图1）。其实在笔者这样的电脑数码发烧友看来，那些优秀的科幻影视作品中，最让人兴奋的当属其中亦真亦幻的数码设备了，尤其是发现科幻老电影中的很多数码设备其实已经来到我们身边，或者正向我们走来时。

科幻影视作品其实是一个很泛泛的概念，很多人都曾将《星球大战》（图2）归到了科幻电影中，但实际上它只是一部"太空歌剧"（Space Opera，即太空只是冒险的场所，情节并不严格按照已有的天文学和宇航技术展开），同理还有《阿凡达》，这部太空版《与狼共舞》或《最后的武士》也被冠以科幻二字。《银翼杀手》（图3）可以算是最合格也最有代表性的硬科幻（强调作品中科学细节和科学细节合理性）电影，为后来的所有同类作品定下了基调——比如人类与克隆



■儒勒·凡尔纳成功准确预测了人类登月的场景





■《星球大战》（上）和《银翼杀手》（下）分别是太空歌剧和硬科幻类型的代表作

人的斗争、阴暗的巨型城市、冰冷的机械感以及东方元素运用等等，但实际上《银翼杀手》对未来科技的幻想几乎全都走在错误的方向上。可以看出，对未来世界和科技的准确合理想象，与是否为合格的科幻电影并无关系，在后面的叙述中，我们谈论的可以说是“泛”科幻影视剧。

准确预言，已实现的设备

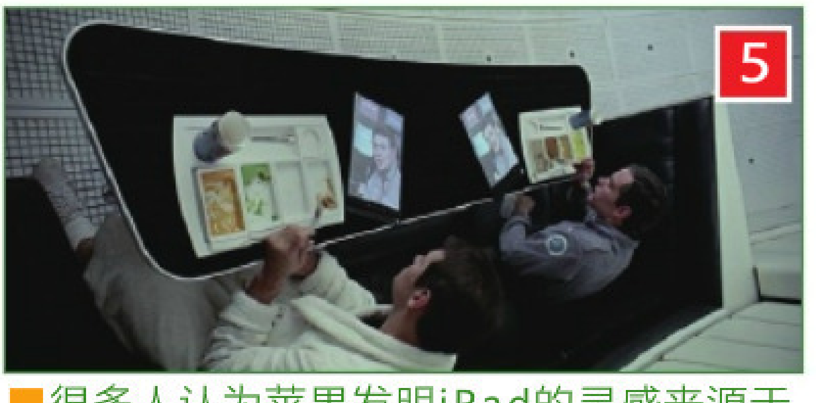
说起《星际迷航》（图4），这部由派拉蒙制作的、1966年问世的影视系列作品最近几年在中国着实火了一把，尤其是有“卷福”（本尼迪克特·康伯巴奇）出演的最近一部电影《星际迷航：暗黑无界》更是票房大卖。当然我们这里要说的，主要是星际迷航系列对未来科技、数码设备堪称无比准确的预测，笔者认为实际上这种现象不能称之为预测，而是启迪。

1966年的《星际迷航：原初系列》中，柯克船长使用了一种叫做“通讯者”的无限通讯器材，它的外形是一部翻盖的白色设备，让当时主管摩托罗拉车载电话业务的马丁·库珀受到了启发，因此照着它的样子发明了后来的翻盖手机。

到了1987年的《星际迷航：下一代》剧集中，进取号D中广泛使用了光滑而扁平的触控平板，其触控界面也被应用在许多被称为 PADD （个人存取显示设备）的便携设备上。这种设备和后来苹果大名鼎鼎的iPad几乎完全相同，不知道是《星际迷航》预测了未来平板电脑的模样，还是乔布斯受到了影视剧的启发。当然三星倒是对这件事给了自己的看法——他们不认为自己抄袭了苹果在平板电脑上的创意，反而认为苹果发明iPad的灵感来源于1968年的科幻电影《2001太空漫游》（图5）。

1988年的《星际迷航》电影中第一次出现了可视电话，也就是较远距离的人们通过大型显示屏实现可以看到对方的通讯。如今这种技术广泛运用于大型公司的电视会议上，在强大网络的支持下，简单的摄像头加显示屏再加语音设备便实现了当初电影中的效果。

■《星际迷航》系列堪称预测大师


■很多人认为苹果发明iPad的灵感来源于《2001太空漫游》


■Oculus Rift头戴显示技术在许多科幻剧中有所展示


■金刚狼的植入物与人体异常不和谐

10年后的1998年，《星际迷航》再次为我们展示了它对未来强大的预测能力，电视剧中第一次出现了头戴式电脑设备，它的外形在剧中发生过几次变化，有时是一个头箍外加一个眼镜片，有时又像是透明的眼镜。但不可否认的是，如今在科技领域最火的穿戴设备——谷歌眼镜与它非常相似。

当然，除了《星际迷航》外还有大量的科幻影视剧预测了如今已经实现的科技。比如无数科幻电影中都有过这样一台设备，它无比纤小但无所不能，几乎就是一台手握电脑——这就是智能手机的科幻版本。除此之外亮相最多的还有类似现今头戴显示器的设备（图6），包括《少数派报告》《捍卫机密（Johnny Mnemonic）》在内的许多科幻片中都有过类似的装置，而它们的用途大部分都是用来娱乐，这与头戴显示器如今的功用十分接近，但其中也利用它们与体感、回馈等装置配合来实现更良好的虚拟环境营造，这还是今天仍在努力的方向。

这就是老牌科幻影视剧的魅力，与其说它们在预测、启迪未来科技的发展，不如说是在向全人类展示美好的未来，以此来激励大家发明出更加强大、对人类更有益的设备。

快乐还是痛苦，亦正亦邪的产品

未来并不仅仅只有美好，很多老牌科幻影视剧都对未来表达出了悲观的情绪，世界末日也许是最常见的假设，但人类更悲惨的命运往往比死亡还可怕：人类被机械统治、创造者被创造物奴役等等。在很多时候，我们会发现在这一过程中，一些我们所追求的，将大大改变生活形态的电子数码设备却可能毁灭我们的未来。下面我们就来看看科幻影视剧中那些“邪恶”的设备，那些科技含量很高但介于天使与恶魔之间的数码产品。

首先就是人体植入设备了，漫威的动漫《X战警》中的金刚狼想必大家都很熟悉了，他体内的艾德曼合金骨骼（图7）使他成为了一名超级英雄，但对他来说同时也是一种诅咒，类似的还

有《黑客帝国》中那些被人工智能统治的人类体内被植入的跟踪芯片、1995年《捍卫机密》中的人体记忆接口、《X档案》中被外星人植入的识别码等。可以说，人体植入设备从一开始亮相于大小屏幕就没什么好名声，这与人类对自身的珍视有很大关系——既然我们的身体是“上帝”或自然创造的完美产物，那么为什么要去破坏它呢？

但是这样的设备如今有的已经变成现实，比如1998年，英国物理学家沃维克就进行了第一例人体芯片植入实验，他在自己的胳膊里植入了一枚芯片，可以用来开关自家的灯、激活家里的语音系统等等。此后又有许多人植入了同类的芯片，他们甚至可以简单地挥动双臂就打开自家车门和电脑。嗅到了商机的美国VeriChip公司在2002年便获得了美国食品和药品局的批准，被允许生产并植入人体ID芯片（图8）。这种ID芯片可以和体外的传感器联络，显示病人的身份、病史、过敏源、联系方法等等。VeriChip公司表示，他们生产的人体植入芯片还可以用于安保重点单位，比如发电厂的身份识别，只有植入这种芯片的人才能启动某些设备。另外，目前还在研究通过植入设备为视觉和听觉受损的人提供一定的改善、增强受损肢体的感觉、为患有严重疾病的心脏提供保护，甚至是控制人造肢体或读取大脑数据等。

但与此同时，植入芯片是否会遭遇病毒、恶意控制，或者对人体机能、思维是否有不良影响都是未知数（图9），一旦出现不测的情况，这些芯片不仅可能对拥有者造成不便，甚至可能伤害用户和周围的人，出现很多科幻片中灾难性的后果。2007年第一部iPhone用了短短的时间便改变了世界，而这种更为高科技的植入芯片却十多年也没有火起来，想必也正是源于此吧。

下面这个例子更有意思一些，那就是虚拟现实技术，说起这个技术，最通俗的解释便是通过某种设备——大部分电影中都是一根插入后脑的管子——从而实现让人类进入类似梦境一般的虚拟现实中。一般来说，进入虚拟现实的用户都不清楚自己已经脱离了真正的现实世界，从而达到让使用者兴奋或者控制他的目的。1990年阿诺德·施瓦辛格的电影《全面回忆》（2012年被翻拍，主演为科林·法瑞尔）中的回忆旅行公司就使用了虚拟现实技术（图10）。在电影中，这家公司为用户提供了一项价格不菲的服务，用户可以通过“脑后插管”来实现人在原地但却像真的一样去远方旅行。电影中的描写十分详细，用户可以自定义旅行的目的地、过程甚至是否会有艳遇等等，然后付款、躺下插管、眼睛一闭便去了千里之外。这种对人类自我愉悦的终极形态的调侃比比皆是，比如2001年斯皮尔伯格的电影《人工智能》中也有这样的设备。

不过最令人印象深刻的虚拟现实技术电影还是要属《黑客帝国》了，在这个末世中，人类被自己创造的人工智能所击败，全人类都成为了机械的电池，而让这些电池的产生必要反应，提供能量的工具便是横亘一生的虚拟梦境。基努·里维斯扮演的“安德森”从培养池中醒来，看到身边有着上百万这样的培养池（图11），人类躺在其中脑后插着管子，做着美梦却浑然不知的镜头也成为了影视的经典。

说到底，人类对虚拟现实技术的担忧还是来源于对自我意识丧失的恐惧，结合前文提到的人体植入设备不难发现，人类对身体与意识的自我掌控是极为看重的。虚拟现实技术现在也开始慢慢发展起来，从最简单的环绕音效、显示、力回馈到现在的全景显示、精确反馈、体感操控，使用范围则从高端军事领域延伸到消费娱乐市场。但和英特网一样，如何在充分利用虚拟现实技术获得最高的效益的同时，防止人们陷入沉迷或者被恶意利用，我们还有很长的路要走。



■美国Verichip发明的人体植入芯片



■已经有不少团体开始反对人体植入设备



■虚拟现实技术在《全面回忆》中的亮相就不怎么讨喜



■到了《黑客帝国》，虚拟现实技术更加邪恶化了

最新流行影视中的数码设备

老电影中的科技设备有的已经实现，有的则可能永远无法实现，但最新影视作品中出现的却基本都是大家正在用的产品，研究它们可以让我们看清科技设备的普及情况和流行情况。当然眼见不见得为实，科技厂商们早就开始在影视剧中植入广告了，他们付给剧组广告费，有时仅仅是为了让自己的品牌多出镜几次，这种看不见的广告有时候比片头广告还要有效——影迷们都希望和

自己的偶像用一个品牌的手机不是么？我们也就可以理解为何主角能够在每一季中都更换不同的数码产品了，这并不是真实的生活方式哦。

须臾难离，日常设备

这也许是植入类广告最多的一个领域了，在所有的影视剧中我们都曾见过手机、电视等设备，很多时候原因很简单——剧情需要。毕竟描写现实生活的影视剧肯定要用到现实中的设备，但随着时间的推移，我们越来越难分清哪些是广告哪些是不经意为之的品牌了。

在智能手机方面，影视剧中曾经的王者——或许现在仍是商务王者的当属黑莓。自从有美剧这两个字开始，观众就在无数的美剧中发现过黑莓手机的影子，甚至很多台词中都有黑莓的名称。以至于中国黑莓手机用户中相当大的一部分都是受到美剧的启蒙才认识了这个品牌的，这一点也可以从百度知道中了解一二：诸如《吸血鬼日记》里女主角用的是哪个型号的黑莓、《实习医生格蕾》中出现过哪些是型号的黑莓手机一类的问题比比皆是。甚至美剧吧、黑莓吧每隔几日就会有美剧中的黑莓系列图片展出。由于本人就是黑莓手机的用户之一，所以对这个情况十分熟悉：与其说是黑莓赞助了这些美剧，不如说黑莓手机本就是很多美国人生活的标配比较合适。一是这么多美剧黑莓赞助不过来，二是西方的大型企业、政府机关以及影视体育明星本来就一直在用黑莓手机。今年最火的《纸牌屋》（图12）也是如此，最新型的黑莓Z10就出现在了其中，而主角凯文·史派西在第一季和第二季分别用的也是黑莓9780和9900。

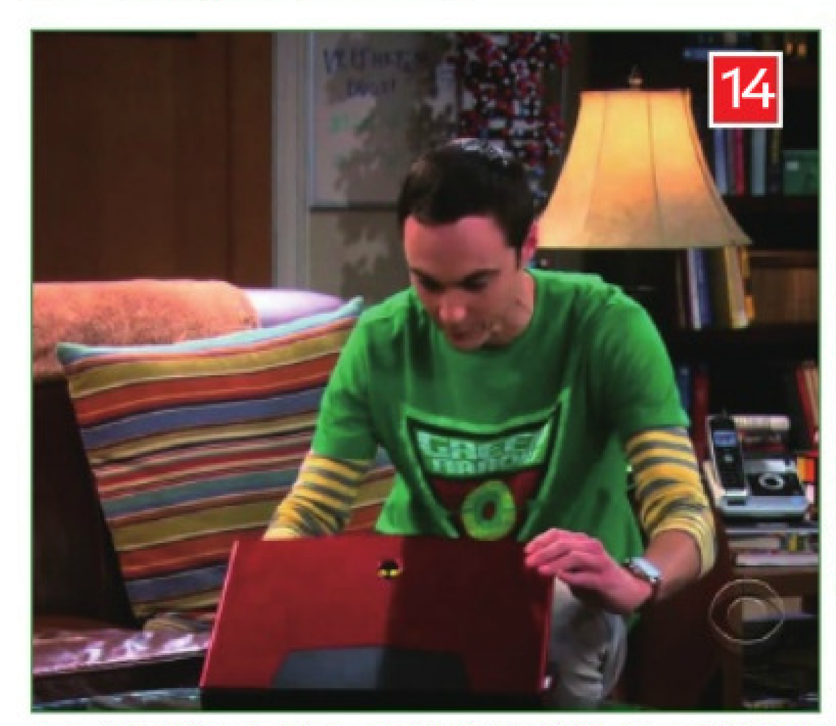
当然我们也不要忘了iPhone，这个当今最强大品牌的手机注定不会在影视剧中寂寞，比如美剧《基本演绎法》中福尔摩斯就一直在用iPhone 4S（图13），甚至剧中还多次提到了这部手机。其中第二季第八集中，一个号称制作了福尔摩斯手中这部手机以及美国一半电脑的企业的CEO失踪，后来发现他病倒在了床上不久于人世，此人在剧中的名字叫做伊恩·盖尔，很明显是比尔·盖茨和史蒂夫·乔布斯的结合体。



■因为反映的是政治人物的生活，《纸牌屋》中的黑莓使用率很高



■《基本演绎法》中iPhone时常被置于特别突出的位置



■《生活大爆炸》中谢尔顿的外星人笔记本出镜率很高



■《爱情公寓》中营造的年轻人生活充斥着各种最时尚的宅元素，除了常见数码硬件产品外，还包括舒适的电脑椅和流行的游戏扩展产品

当然，从《基本演绎法》中福尔摩斯不离手的iPhone可以看出苹果对这部剧肯定付了广告费，但另一个有意思的现象是在第一季中福尔摩斯还在使用iPad、华生还在使用黑莓9900手机，但是到了第二季除了福尔摩斯手中的iPhone 4S，其余的设备均换成了微软的Surface平板以及诺基亚Lumia手机。好几个镜头中华生还刻意将Surface的界面好好展示了一把：其实仅仅是打开一张图片，电视剧却从华生打开动态磁贴开始演起，广告含义十分明显。

笔记本电脑也难免被影视剧当做展示舞台，比如深受国人喜爱的《生活大爆炸》，其中最著名的角色当属谢尔顿莫属，而他的那款外星人笔记本电脑则有可能是美剧中亮相最多的一台笔记本了。因为本剧的视角基本固定，因此每次正对着谢尔顿打电脑都会无比清晰地将点亮的外星人品牌的Logo投射给观众（图14）——当然在有些集中谢尔顿和同伴也使用过其他的戴尔笔记本如雷纳德的XPS，或者是潘妮的彩壳灵越笔记本，戴尔捷足先登取得了广告权肯定是不争的事实了。另一个笔记本广告的经典案例是《六人行》208集中钱德勒拿回来的那台IBM笔记本电脑，在当时几乎可以算是神器一般的存在，于是我们便看到了钱德勒一字一句的报出"500M硬盘、16M内存"配置的囧镜头，也是，在那个科技产品并没有深入生活的年代，广告就得这样做才行。

当然苹果也不会放过这部当前最火的美剧，除了iPhone外，谢尔顿寝室显眼位置的苹果蓝牙音响自然也是广告的产物，虽然它一次也没有被使用过。这部美剧也推火了不少应用，例如第5季第19集就将甩鞭应用迅速推上了应用排行榜。

这种在影视剧中穿插广告的做法很快便被国人学会了，最近的国产网络剧很快开始植入自己的广告。比如《爱情公寓4》的大量植入——仅数码电子相关的就包括京东网上商城、华硕笔记本、DXRACER电脑椅（图15）、DOTA游戏，让人感觉中国宅男的生活甚至比美国还要潮。其实如果不采用这种大剂量的植入，简单的加入一两款设

备还是有比较好的效果的，冯小刚《私人订制》中的E人E本就是个例子，无论是李成儒还是葛优，都将手中商务气息极浓的E人E本用的炉火纯青，充分展示了产品（**图16**）。与此相似的还有《非常幸运》中的联想YOGA平板笔记本、《小时代》中的华为P1手机、《北京遇上西雅图》的联想电脑、打印机、手机等等，这种植入适可而止的精神毕竟还是值得赞扬的。这里的适可而止不仅仅指的是数量，更多指的是与影片主题的契合度，像《变形金刚3》中过于“抢戏”的舒化奶（**图17**）就是因为与影片主题相差太多而显得非常可笑了。

魅力十足，军用、大型设备

长久以来我们区分数码设备都是按照“代”这个单位来进行的，比如iPhone 5S这算是一代，而iPhone 4S基本就属于上一代智能手机了。但实际上最容易忽视的一点，就是现实中我们在民间使用的设备基本往往都要比最先进科技落后一代：之所以这样是因为最先进的科技永远优先、最早使用在军用设备上的缘故。至于军用设备到底比民用设备强大多少，有多少技术至今没有被授权民用我们可以从诺基亚身上看个究竟。众所周知诺基亚手机被称为“砸核桃”神器，顾名思义诺基亚手机外壳的硬度和耐用性在手机品牌中堪称最佳，原因正是它使用了军用材料。因此，由于我们在现实中很难见到军队中的数码设备，就让我们从影视剧中寻找一些蛛丝马迹好了。

最容易寻找到军用设备的电影，当属谍战片了，其中以007系列以及《碟中谍》最为知名。而这两个谍战片又分别代表了硬派与惊险两大流派，007系列电影里的装备几十年来始终采取了写实路线，虽然偶尔也有《007之择日而亡》中那辆可以隐形的超现实汽车，但大部分装备尤其是数码装备都存在于现实中。比如皮尔斯·布鲁斯南主演的《007之黑日危机》中时价9万港元的42寸Plasmavision电视，《007之择日而亡》中的索爱P800手机、《007之明日帝国》中可遥控汽车的爱立信手机（**图18**）。细心的读者一定会发现，007系列电影中索尼的戏份非常多，这与这一系列电影大多由索尼出品有很大关系。

与007系列相比，另一部间谍题材电影《碟中谍》系列的装备风格迥异，更偏向于酷炫而不是赤裸裸的实用化，例如个人数码就更多选用外观出色的苹果产品（**图19**），也极少有杀人利器，人脸模拟系统、可分辨身份的隐形眼镜等设备更是偏向于“外貌党”。在电影层面，这种设计是为了让伊森·亨特与詹姆斯·邦德更好的区分开来，也是为了增加电影的趣味性。但如果单就消费市场来看的话，无疑《碟中谍》中的设备要更贴近普通用户，比如富士通在2012年的CeBIT展会上就展示了类似《碟中谍》中的人脸模拟打印系统，一台3D打印机和3D摄像头通过电脑连接在一起，便可打造相应的人脸模型来。而谷歌也决定将《碟中谍4》中那植入了摄像头隐形眼镜变成现实，他们刚刚申请了一项类似的专利，准备先推出可以监测血糖水平的隐形眼镜，然后再将摄像头植入进去。

回头看看中国的军事题材国产电视


16

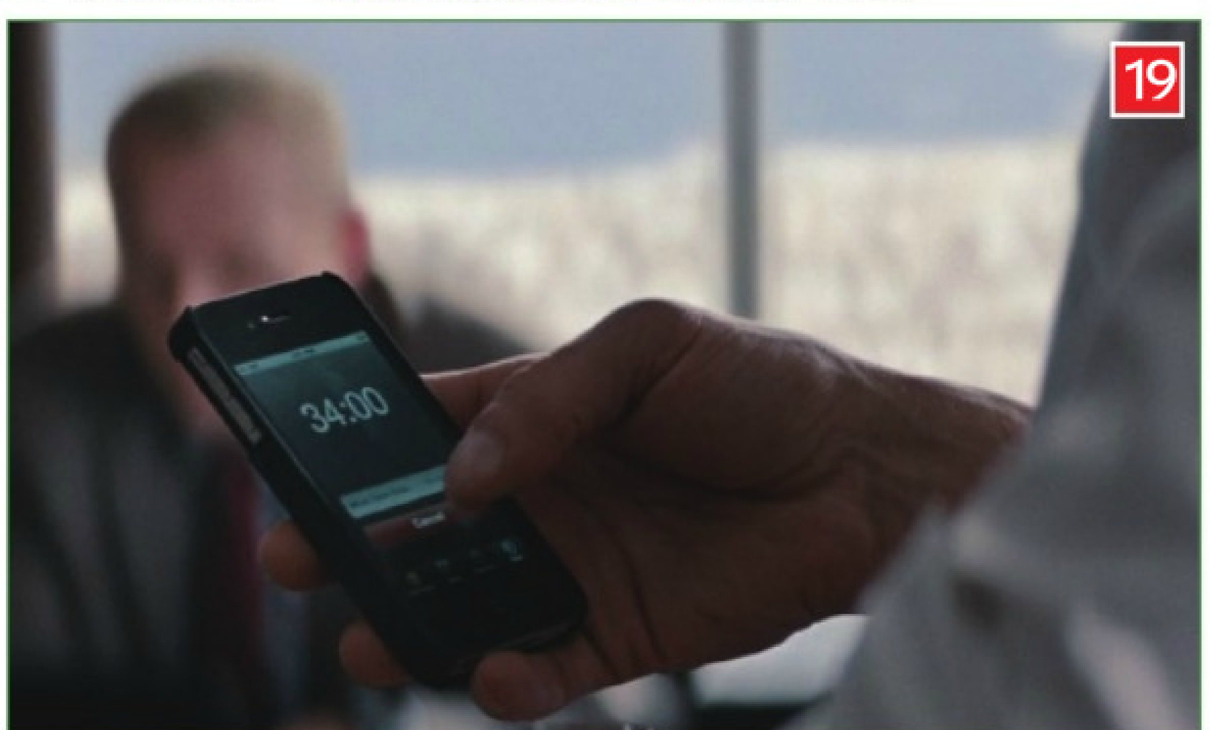
■《私人订制中》植入的E人E本，效果还算不错


17

■《变形金刚》中的舒化奶亮相和台词都有些牵强


18

■《007之明日帝国》中遥控汽车的爱立信手机，还不忘给一个logo清晰的镜头


19

■《碟中谍4》中配角的iPhone 4手机套略显土气

剧，《我是特种兵3火凤凰》中出现了大量的数码设备，这在以往的中国军事题材电视剧中并不常见。虽然中国真实的特种部队使用哪个牌子的数码设备还是机密，但是在这部以严谨著称的电视剧中，玛雅成为了中国特种兵的专用品牌，电脑液晶显示器、耳机耳麦、军品户外电脑背包等均是这个牌子的。尤其是玛雅P228D战地迷彩版定制液晶显示器，通过这部电视剧一举奠定了在军迷心中的地位。虽然有很大可能这个品牌并不是中国军方的定制品牌，但玛雅绝对做了一回好广告。

影视中的未来科幻数码设备

讨论完了老电影与现实中的数码设备，下面我们通过近期的科幻影视作品来看看未来的数码设备将有可能朝什么样的方向发展。

想要预测未来的设备是什么样，有3种途径可以帮助我们，其一是观察现今那些最具影响力的科技厂商在未来会有朝什么方向发展，其二是总结一下已有的高科技前沿数码设备的发展前景。第三种途径则要复杂一些，那就是分析一下早期科幻作品对现如今科技产品的影响，借此预测一下当前科幻作品会对未来科技产品产生何种同类影响。

苹果等科技公司对幻想大方向的影响

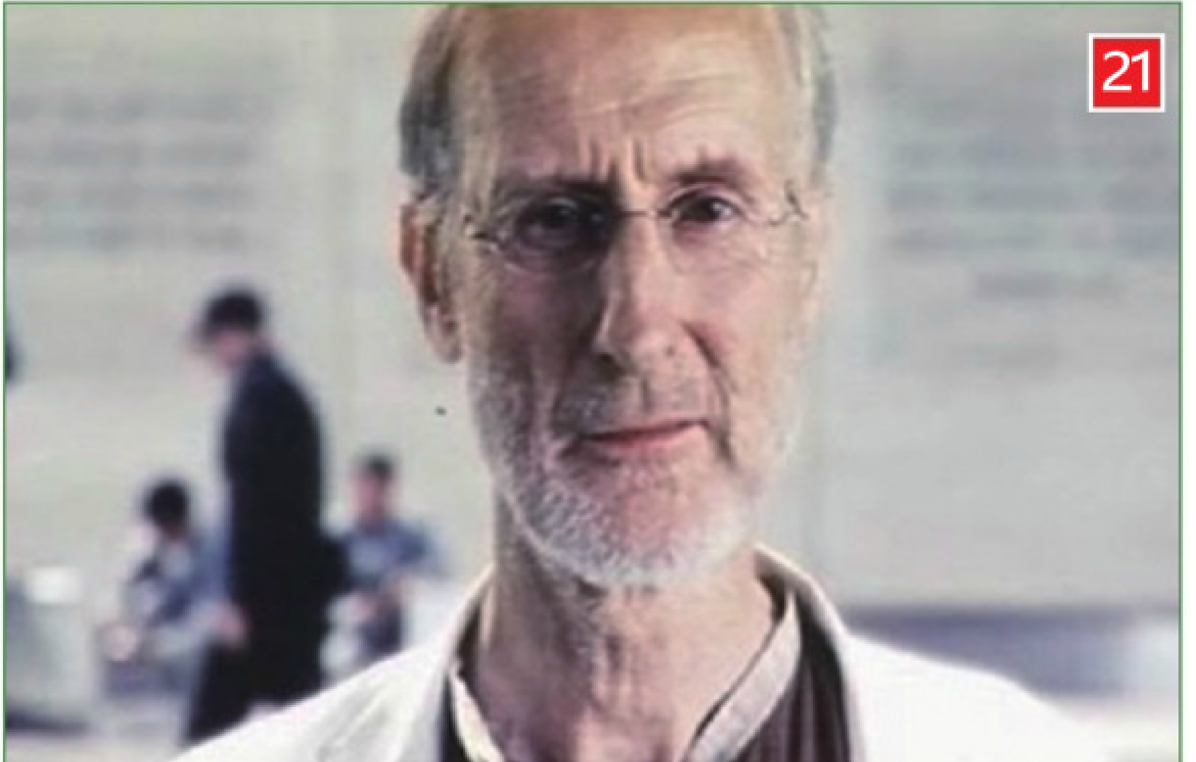
预测未来离不开现在，世界上第一台照相机的样式和设计一直影响至今，未来的数码设备们也是如此——苹果与谷歌两大科技公司很有可能就是未来数码设备发展的基石。最能体现这一点的电影非《我，机器人》莫属，这部英文名为《i，Robot》，威尔·史密斯主演的科幻电影为我们塑造了一个由苹果科幻产品主宰的未来世界。首先就是影片的名字，虽然这部电影改编自阿西莫夫的同名短篇小说，但不可否认的是苹果的i系列对片名影响极大。除此之外，电影中机器人的设计也极具苹果风——极简、白色（图20）。更值得注意的是电影中机器人发明者，USR公司总裁朗宁博士（图21）简直就是乔布斯本人的翻版。

除了《我，机器人》之外，另一个体现当前科技公司对未来影响的科幻影视剧要属最近的一部美剧《机器之心》了。这部由《星际迷航》最新两部电影、未来《星球大战7》的导演J·J·阿布拉姆斯做导演和监制的美剧讲述了2048年的近未来，人类与机器人一起执法的故事。在这部剧中，我们可以看到电视剧主创对苹果和谷歌两大公司的调侃。首先是大家使用的手机，虽然没有明说是苹果iPhone，但其形状完全就是一部iPhone 5S拉长版（图22），与当初大家调侃iPhone未来会被不断拉长的样子完全相符。其次就是剧中所有的机器人都被称为“安卓”，这倒也不是侵权，因为安卓（Android）的英文字面意思就是“拟人型机器人”。很难想象20年前的科幻剧会拍成这样，虽然那个时候也有机器人题材，但那个时候没有iPhone和Android。不过有意思的是，《机器之心》似乎也对苹果、谷歌两大公司的未来做了一个小小的预测：苹果会垄断手机，而谷歌则会在机器人、人工智能的领域取得统治地位。

当然，除了这些可以直接找出对应物的科幻影视剧外，广泛地将过去与当前的科幻影视剧进行对比也能看出一些端倪。比如科幻史上最经典的一部电影


20

■《我，机器人》中苹果产品风格的机器人


21

■《我，机器人》中的朗宁博士很像去世前几年的乔布斯


22

■《机器之心》调侃了一把iPhone的无限拉长


23

■《少数派报告》中的触控系统令人印象深刻

《银翼杀手》，就像前文所说的，它的经典之处是为后世的科幻片奠定了许多基调——庞大阴暗的城市、人类与克隆人的冲突等等，但在这部1982年的电影所描绘的2019年的世界里，人类使用的电脑依旧是类似386、486时代的机器，显示屏上绿色的代码一行行的刷新。也就是说，那个时候的人们对未来的幻想便是如此——天上飞着汽车、人类克隆出非常像自己的克隆人、在外太空开矿等等，但电脑技术在未来可能是什么样子却毫无头绪。但是到了诸如《少数派报告》这样近几年的科幻片中，片中未来世界的电脑技术却毫无争议的“统一”了——在最近几年的大部分科幻影视剧中，未来的电脑无一不是全息成像、手势操作。这一点也延伸到了游戏中，诸如《质量效应》等电脑游戏也是如此的设计。大家一定会对汤姆·克鲁斯在《少数派报告》中娴熟地挥舞双手操作图形界面（上页图23）记忆犹新吧，这就是当今科技对科幻的影响之所在，创作者们永远是根据当前的科技水平来预测未来，这一设想也被其后大量的影片如《复仇者联盟》所模仿。

正在完善的科幻感数码设备

我们在《少数派报告》《质量效应》等一干影视剧、游戏中见识到了全息投影触控等未来科技的惊艳，也在《AI》《全面回忆》中领略了虚拟现实等更高科技的魅力，但这些科技距离我们真的非常遥远么？其实不然，它们中的很多已经都处在雏形阶段了。



■俄罗斯的Displair公司借助很稀薄的雾气实现了全息投影触控



■《盗梦空间》级别的虚拟现实技术还没有成型

比如前文提到的全息投影触控，这种将3D影像投射到空中的技术其实已经实现了，包括春晚也都曾经运用过，但实现了的也仅仅是投射，人们只能看不能摸。科幻片中则不然，人们可以直接在投射到空中的影像上进行操作，“落后”一些的科幻片，比如《少数派报告》还需要操作者戴一副手套，而近期的《钢铁侠》《神盾局特工》中用手就可以直接操作了，有意思的是操作手法和当前人们在智能手机屏幕上做的各种手势一样——抽、拉、提、拽。

这项技术代表着人类对未来的憧憬，因为当前的智能手机再先进也要受到屏幕的限制，屏幕多大人们就能看多大、操作多大的区域。但是如果全息投射触控可以实现的话，那么就突破了屏幕的限制，也许人们只需要带一块手表，需要操作的时候将图像投射到空中，要大就大、要小就小。

要想实现它难度很大，因为我们知道机器投射出的图像实质上并不是实物，而是由光线构成的像素组合，没有物理载体的它们如何操控呢？人们给出了两种解决方法，其一是在投射出光影的地方安装感应器，用户看似是在全息图像上进行操作，实际上动作都被感应器捕捉到了。比如iOS系统上有一个名为“纸键盘”（Paper Keyboard）的应用就是运用了这个原理，用户打印出一张纸键盘，然后将iPhone放在固定的位置，就可以实现在纸做的键盘上打字了。其原理很简单，那就是利用智能手机的前置摄像头，感应用户手指的方位和距离，从未计算出用户实际上打了哪个字母。

通过这个应用大家可以看出，这项通过感应器实现所谓全息图形触控操作的技术有一大弊端，那就是不可能进行太过复杂的操作，因为感应器终究是平面的，它最多也就能和纸键盘应用一样，进行简单的计算了。笔者试用过纸键盘应用，发现用户几乎只能用一根手指，最多两根手指进行慢速的打字，否则这个应用很难识别出用户按了哪个键，原因也正是如此。

除了感应器外的另一种解决方法则更直接一些：既然全息投影没有物理

载体无法触控操作，那么我就给它一个物理载体。一家来自俄罗斯的公司DisplAir，成功地给这样的空中投影加上了互动的功能。用一个红外摄像头对人体的位置进行感应，它能同时识别1500点触摸，并且误差在1厘米以内，反应时间则少于0.2秒。这套系统目前能够支持最大尺寸142英寸(3.6米)的虚拟投影屏幕。其原理则是为图形加入了雾气也就是水蒸气介质，使其可以感应到用户的触控（上页图24）。这种方法多少有点作弊的嫌疑，因为毕竟用户还是没有做到触控空气中的图像，而只是在操作几乎看不见的雾气，但毕竟是个好的开始，也许有一天人类会找到比雾气更隐形、更轻薄的介质，实现真正意义上的3D全息投影触控。

除了全息投影，《黑客帝国》甚至《盗梦空间》所营造的虚拟现实技术也在蓬勃发展中。所谓虚拟现实技术，在目前科技水平下的解释就是模拟产生一个三维空间的虚拟世界，提供使用者关于视觉、听觉、触觉等感官的模拟，让使用者如同身历其境一般，可以即时、没有限制地观察三维空间内的事物（上页图25）。现实中的虚拟现实无非是用投影仪、双目立体视觉、环绕音响从直观上改变用户对周围声、光、色的认知，从而模糊现实与虚拟。但这种改变毕竟是浅层次的，是一种对大脑的欺骗，而且骗术还并不高明，例如气味和触觉的模拟感受就是个难点。

科幻影视剧中的虚拟现实技术则要精妙许多了，它直接作用于人们的大脑，绕过眼睛、耳朵、鼻子等感官，告诉你这就是现实。随着目前对人脑机制研究的深入，人类很可能在不久的将来就能读取人脑信息，并进而影响人脑的活动，营造虚拟感受。当然在这一技术最终实现时，希望不会是影视剧中那种让人不寒而栗的“脑后插管”方式。有趣的是，在最火的影视剧中，恰好也有这方面研究的展示，那就是《生活大爆炸》中的新主演，谢尔顿的女友艾米的研究领域。

科幻对未来科技的影响

最后我们谈点有意思的事情吧，毕竟我们天马行空的探讨了这么多，最终还是要回到现实中来，而现实中只有两个事情是固定的：过去的与现在的。我们不妨放下数码，从另外的角度看看科幻作品对未来科技有哪些影响吧。

前文说过，儒勒·凡尔纳对现实中登月的地点和方式做出过很好的预测，实际上他还有许多更为准确的预测、这些预测对现实中的科技发展影响不言而喻。同样，在近期的影视作品中也可以看到很多这样的预测，在具体的科技与产品出现前，它们同样可能为科技的发展指明了道路。例如近期的两部科幻电影大作《机械战警》与《钢铁侠》中，都有一个共同的特点，那就是利用机械、科技拓展人体机能（图26），无论是外骨骼还是钢铁战斗服作用都是如此。这一点首先来源于人类对盔甲一贯的认同感，其次就是对目前人类战斗、工作防护服的不满。

其实我们可以仔细回顾一下，人类历史上的锁子甲、链甲或者重装铠甲，防御比例大约是五五开或者四六开，也就是它们常常可以完全抵御刀矛和箭矢的攻击，因为无论是守方防御能力还是攻方的攻击能力，都是基于同样的基础——人类自身的力量。但是到了火器时代，仍然要考虑人类承重能力的防弹衣、钢盔在使用化学能的子弹、炮弹面前，防御比例最多有二八开，只能抵御较远距离、较小口径的炮弹爆炸和子弹射击——即便是能够抵御击穿，也很容易因冲击、挤压产生外伤，甚至受到重伤。因此能有一副钢铁侠那样的战衣就成为了人们的梦想，科幻片中对此的着力刻画也因此影响了现实——美军研制的外骨骼以及未来战士系统就是源于此（图27），虽然没有钢铁侠那样夸张，但结合了电脑、空调、外部动力、增强骨骼的战斗服越来越接近量产、实战，有一天成为标配也不会再是梦想。

在很多能够从科幻作品中找到原型的数码产品中，我们也看到了与钢铁战斗服类似的情况，其实科幻片对未来的描述，大都正是基于对现实社会需求的理解，或者对现实科技发展方向的担忧，因此对近期科技发展方向的影响也就理所当然了。笔者想在最后说的，就是科学幻想与现实发展永远会彼此影响，通过这篇影视剧与数码设备我们可以很清楚地看出这一点，无论怎样，人类那无穷尽的想象力，才是一切科学的基石。P



《钢铁侠》战衣永远是人类的梦想



美军的Sarcos XOS2外骨骼系统

丰俭由人
影视的数码化应用



■四川 土八哥
河北 Cherry

随着设备的进步，影视的数码化处理与播放从专业平台和设备走向消费者的日常生活，个人数码平台已成为视频播放，甚至视频处理的主力，个性化播放方案的实现轻而易举。

○播放平台的选择

随着目前数码设备的高速发展，大量功能已经从PC转向了数码设备，影视娱乐就是其中重要的一项，从在线影视剧到下载视频文件，能够随身携带、单手掌握、陪伴枕边的数码设备，在便捷性上远胜于电脑。

5~6英寸播放平台
——国产手机一统天下

现在5英寸的手机已很难被称为大屏手机，在三星、苹果、“中华酷联”、小米等厂商的推动下，大屏手机的主流尺寸已经达到5.5英寸左右甚至更大，原本固守这一尺寸的MP4、小型平板等产品基本已从市场上消失。这一尺寸能兼顾便携、易用和“大面子”的多重需求，也是目前很多二三线厂商正在争夺的市场，因此有很多物美价廉的产品，值得近期用户在选购手机，特别是看中影音播放性能时重点考虑。

·海信T978

参考价：499元（京东价）

点评：与率先上市的599元联通版海信U978比，支持TD-SCDMA+GSM双卡双待的T978（图1）内存减小一半，其他的规格相同，更低的价格使其成为目前市场上最超值的四核大屏手机之一。qHD（960×540）级别的5.5英寸IPS屏幕色彩和可视角度不错，视频播放没有明显的颗粒感。虽然价格较低，但同样具备双麦克风设计，常用的光线、重力以及距离三大传感器也没有少。从使用情况来看，该机虽然只有512MB运存，但系统优化的不错，日常应用相当流畅，不输于许多1GB运存的产品，观看视频也没有问题。其三段式外形设计比较时尚，特别是重量很轻，长时间手持不易疲劳，非常适合对价格敏感，又特别喜欢看视频的用户。



■海信T978

·天语W98

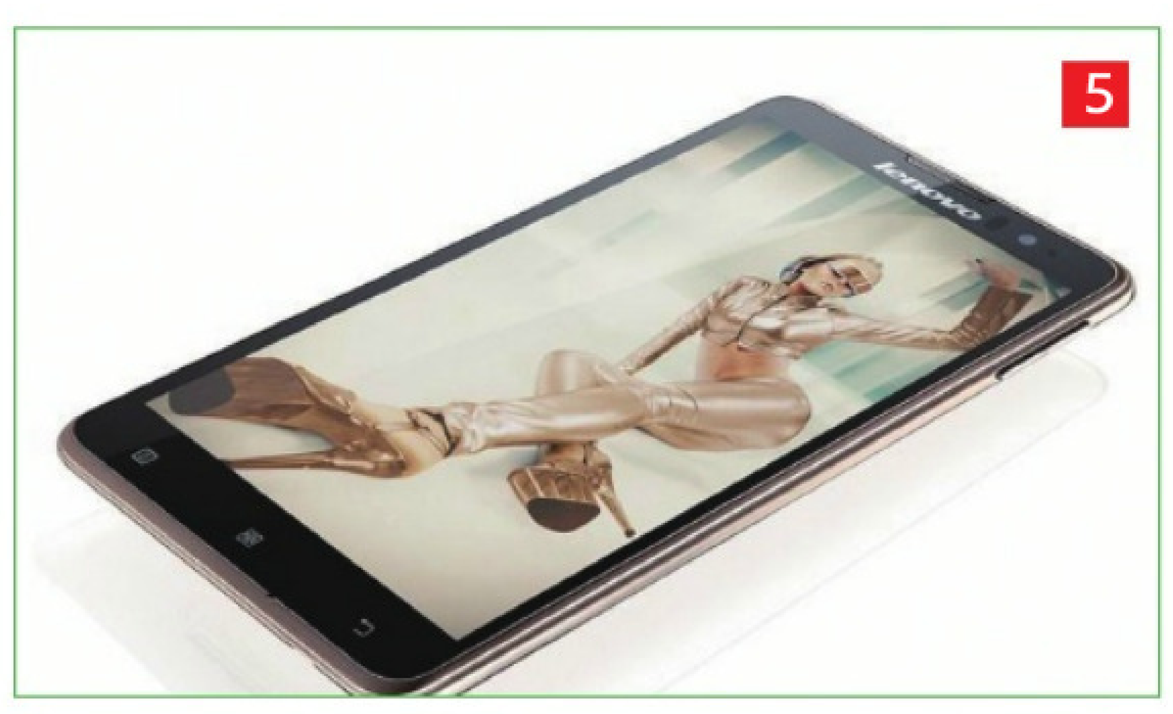
参考价：398元（天猫价）

点评：天语一直是国内低价智能手机市场的先锋，这款天语W98保持了“大黄蜂”“小黄蜂”系列的特色，以


■天语W98


■联想A708T


■红米Note


■联想黄金斗士S8

性价比和多色外壳作为卖点（图2）。虽然博通BCM23550四核芯片性能只和联发科双核芯片差不多，但从实用情况来看，仍能流畅的运行常见的3D游戏和播放高清视频。不过854×480的分辨率用在这款5.5英寸的手机上已明显不足，其颗粒感比高分辨率产品明显，高清视频的表现力较差，但有趣的是，看在线影片或手机电视时，它的表现反而常常好于使用高清屏的产品，这是因为手机网络视频清晰度还停留在DVD甚至VCD分辨率的时代，这不能不说是一个尴尬的现实。

·联想A708T

参考价：628元（天猫价）

点评：联想A708T（图3）设计秉承了联想手机经典的方正造型，采用5.5英寸大屏幕，外壳有金属质感，拿在手里显得霸气和阳刚气十足，很适合男生使用，8.9毫米机身并不厚重，呼吸灯设计醒目实用。它使用1.3GHz四核处理器和1GB运行内存，对于1080P全高清视频也能流畅播放，声画同步，没有丝毫卡顿的感觉，堪称一款影音利器，也适合配置要求较高的游戏。而且其机身剩余存储空间有接近7GB，仅凭内置存储就能完整的安装下大型手游和全高清电影。从一些用户的使用反馈来看，A708T最大的缺陷在于个别机器的返回键不太灵敏，这点在购机时需特别留意。

·红米Note

参考价：799元（官网预订价）

点评：一直以来，千元内的大屏智能手机都非常受中国消费者的关注，继799元红米手机之后，小米公司新一代的千元内杀器，5.5英寸红米Note（图4）再次引爆了千元内手机市场的消费热情。它同样具备较高水准的配备和强劲的硬件平台——联发科MT6592八核处理器性能强悍，虽然与高通顶级产品相比尚有些微差距，但足以横扫所有常见手机应用。无论是MP4、MOV、AVI还是MKV、RMVB格式的720P、1080P视频都可用红米Note自带的视频播放器流畅播放，即便是个别播放不正常的视频，也能通过安装第三方播放器解决。除了需要预定抢购才能买到的诟病之外，在外形做工质量和性价比方面已接近于无敌般的存在。

·联想黄金斗士S8

参考价：788元（全国统一价）

点评：与红米Note、荣耀3X畅玩版一样，联想黄金斗士S8（图5）同样搭载联发科MT6592八核处理器，主频为1.4GHz，拥有超薄的7.9mm机身，配备5.3英寸1280×720分辨率OGS全贴合LTPS屏幕，5.3英寸的屏幕从实际对比使用感觉来看和5.5英寸的差别不大。该机根据内存组合不同分为两个版本：标准版为1GB RAM+8GB ROM，加持版为2GB RAM+16GB ROM（988元）。其配置性能足以秒杀外资品牌三四千元价位的机型。值得关注的是联想声明，黄金斗士S8全部现货，不用等码，该机如果在上市后两三月内真能实现批量供货，将成为手机用户的最佳选择之一。

·荣耀3X畅玩版

参考价：998元（官网价）

点评：华为荣耀3X畅玩版的机身设计采用经典的圆角矩形设计，简洁并且优化了握持手感（下页图6）。手机的正面是

一块5.5英寸IPS全贴合屏幕，采用窄边框设计，屏占比很高，单手握持更加方便。后盖采用了仿皮革的纹理设计，触感不错。在高清大屏、真八核处理器、2GB RAM的配合下，无论是玩游戏、看高清视频，甚至多开任务，表现都很流畅。它配有3000mAh的大容量电池，结合华为的“智电”省电技术，续航能力不错，对于喜欢随时随地欣赏视频的用户，额外再配一两块这样的电池能足以满足自己整天的视频欣赏需求。

·TCL么么哒（S720T）

参考价：778元（苏宁价）

点评：TCL么么哒手机（**图7**）整体采用了防滑的磨砂手感塑料材质，配合黑色机身的设计，沉稳大气超薄时尚。它采用不可拆卸式机身设计，但可支持双卡双待。么么哒手机全面支持主流720P、1080P视频的播放，影音效果很好。

·酷派春雷HD（7298A）

参考价：798元（天猫价）

点评：酷派春雷HD（**图8**）是酷派第三代高性价比千元级大屏手机，配置主流，而且支持联通极速42M的网络，使用体验相当好。它是一款全民皆适合的亲民型手机，配有5.5英寸的IPS高清大屏，显示清晰。虽然相对于前述的大量“真八核”手机相比，它“仅”采用了一颗1.3GHz四核处理器，但整体性能并不低，市场上常见的游戏都能流畅运行，播放高清视频也非常流畅，影音表现让人满意。值得关注的是，它在采用可拆卸电池的设计下，仍实现了7.9毫米的超薄，所配电池当然也很轻薄，这对于喜欢超薄机又不想随身携带厚重充电宝的读者是不错的选择。

·中兴Q705U

参考价：699元（京东价）

点评：6英寸以上级别的手机实际



■荣耀3X畅玩版



■TCL么么哒（S720T）



■酷派春雷HD

高性价比大屏手机汇总

型号	海信T978	天语W98	联想A708T	红米Note	联想黄金斗士S8	荣耀3X畅玩版	TCL么么哒（S720T）	酷派春雷HD（7298A）	中兴Q705U
参考价	499元	398元	628元	799元	788元	998元	778元	798元	699元
屏幕尺寸（英寸）	5.5	5.5	5.5	5.5	5.3	5.5	5.5	5.5	5.7
屏幕分辨率	960×540	854×480	960×540	1280×720	1280×720	1280×720	1280×720	1280×720	1280×720
核心及核心数	联发科MT6582M四核	博通BCM23550四核	联发科MT6582M四核	联发科MT6592八核	联发科MT6592八核	联发科MT6592M八核	联发科MT6592M八核	联发科MT6582M四核	联发科MT6582M四核
内存/内部存储	512MB/4GB	512MB/4GB	1GB/8GB	1GB/8GB	1GB/8GB	2GB/8GB	1GB/8GB	1GB/4GB	1GB/4GB
前/后摄像头	30万/500万（无补光灯）	30万/500万	200万/500万	500万/1300万	500万/1300万	500万/1300万	500万/800万	200万/500万	30万/500万
外形尺寸/重量	155.5mm×80mm×10.4mm/150g	156mm×79mm×9.5mm/144g	155mm×78.5mm×8.9mm/187g	154mm×78.7mm×9.45mm/199g	147mm×76.7mm×7.9mm/146g	149mm×77.4mm×8.9mm/162g	152mm×76.2mm×7.95mm/145g	149.7mm×77mm×7.9mm/149g	162mm×82mm×9mm/187g
电池容量	2500mAh	2600mAh	2000mAh	3200mAh	2000mAh	3000mAh	3300mAh（不可拆卸）	2500 mAh	2500 mAh
运营商支持	移动3G、移动和联通2G	联通3G、移动和联通2G	移动3G、移动和联通2G	移动版和联通版	移动3G、移动和联通2G	移动3G、移动和联通2G	移动3G、移动和联通2G	联通3G、移动和联通2G	联通3G、移动和联通2G
SIM卡类型	标准卡/双卡双待	标准卡/双卡双待	标准卡/双卡双待	标准卡/双卡双待	标准卡/双卡双待	标准卡+小卡/双卡双待	小卡/双卡双待	标准卡/双卡双待	标准卡/双卡双待

上已经可以归为平板一类，这种尺寸的手机很难实现流畅的单手操控。5.5英寸几乎已是能流畅单手操控的最大尺寸，而中兴这款5.7英寸四核新机（图9）是在意6英寸便携性不佳，而5.5英寸略小的“大手”用户的选择。该机除了屏幕尺寸更大之外，720P高清分辨率无论是看高清视频还是玩游戏都有不错的表现。担心低价手机靠偷流量等小动作牟利的用户，可使用其内置掌心管家等全方位智能管理工具，能更有效保护用户的信息安全，防止偷信息、偷流量，是流氓软件的克星。

大家也许会发现，我们推荐的大屏手机基本都是1280×720高清分辨率级别的产品，这是因为更高的全高清分辨率屏幕成本过高，会造成整体价格成倍增长，而且因为开口率等问题耗电也会大幅增加，并不符合我们高性价比和长续航这两项视频播放平台的推荐要求。如果资金充裕的用户，其实也可以考虑2000元以内的全高清大屏国产手机，如中兴Nubia大牛Z5S、联想K900、酷派8750、魅族MX3等，而类似价格的外资外资品牌手机分辨率则仍在1280×720左右，我们并不推荐。

大屏播放平台
——手机平板异军突起

在大于6英寸的播放平台选择方面，不久前大家的第一选择应该还是10英寸级别的平板电脑，因为这一尺寸的产品有充足空间安排高性能配件、高分辨率屏幕和为其提供足够续航时间的大容量电池组，在视频播放方面有着无可比拟的优势。不过最近这一市场出现了巨大变化，首先是7～8英寸平板电脑再次成为市场焦点，反映了主流用户对便携性的更高追求和电池、屏幕等技术的进步。但近期通话功能平板，或者说平板手机突入这一市场后，重视便携性的用户发现自己更加难以抉择了。

笔者认为，在目前的技术条件下，10英寸级别产品已经可以非常完美的融合高分辨率、长续航、高性能。甚至是高品质扬声器等出色影音平台的必备品质，因此只要对不在意其便携性的用户，尽可根据自己的需要和费用随意选择，不需要特别推荐，所以笔者选择了7～8英寸高性价比产品，并且根据目前的趋势，更偏向于支持3G通话的平板手机，以便用户随时观看在线视频或享受微博、微信等服务。



■中兴Q705U

■华为荣耀X1



■酷派大神



■外形设计特殊的联想Yoga平板

·华为荣耀X1

参考价格：1799元

点评：华为荣耀X1（图10）是一款7英寸平板手机，从操控设计上看，它已经完全放弃了手机的单手触控操作，但物理按键位置、摄像头位置等还是更偏向于手机应用方式，也就是说，它可以像手机一样快速接听电话或正常进行视频通话，而长时间触控娱乐的时候则更像是平板电脑。华为荣耀X1采用1920×1200分辨率屏幕，重量仅有239g，厚度更是低至7.18mm，便携性不错，手持也不容易感觉疲劳。它采用华为新的四核处理器和2GB内存，性能出色，而且继承了荣耀系列的传统，相当省电，720P高清视频连续播放时间可达12小时。

·酷派大神

参考价格：1888元

点评：酷派大神（图11）也是一款7英寸平板式手机，曾引起广泛关注，其设计思路和整体布局与华为X1非常相似，1920×1200分辨率IPS屏幕可提供出色的画面效果，不过厚度、重量、电池容量等略逊于后者。它采用MTK 6592八核处理器，2GB内存，性能强大，可轻松进行全高清视频解码，同样是一款影音利器。

另外在2000元以下价位还有一些稍早推出的7～8英寸通话平板电脑，但它们大部分采用的是1280×800甚至更低分辨率的屏幕，对这一尺寸来说，画面精细度略显不足，当然其中也有一些很有特色的产品，例如特别强调握持感的联想Yoga平板（图12）、带有彩色外壳的清华同方派方、使用Intel处理器的华硕FonePad等。

○软件的选择与应用

相对于性能已经有些“过剩”，软件极大丰富的PC，在数码设备上观看视频仍然有一些限制，例如喜欢看海外影视的朋友，使用数码设备播放时，一定对字幕问题感到非常棘手，另外视频格式支持度、影音是否同步、3D视频播放能力等，都是将数码设备作为主要的影音娱乐平台时，必须要考虑的问题。

与内容同行——主流播放器选择

与PC不同，移动数码设备几乎天生就是与网络密不可分的，所以APP们也迅速从单机应用转变成了带有网络支持的前端应用，国内迅速兴起的几款主流播放器莫不如此，它们的主界面已经和优酷一类视频网站APP已经非常相似。

·迅雷看看

作为迅雷家族的成员之一，迅雷看看（图12）当然会充分利用迅雷的内容资源和网络资源，可以看出它能够提供的播放资源丝毫不逊于专业视频网站客户端，也支持离线缓存。迅雷看看支持目前常见的视频格式，iOS版能使用iTunes或WiFi同步视频文件，Android版则能作为视频文件播放器选项，它打通了迅雷云空间和PC共享功能，会员可以直接观看云空间上下载的视频。

对内地用户而言，它自动匹配字幕的功能非常实用，即使找不到海外影视剧的字幕，或者对字幕并不满意，也尽可用它观看，说不定能自动匹配到很不错的字幕资源，比较麻烦的一点是观看内嵌字幕的文件或拷入了自有的字幕文件，也可能会被强行插入网上字幕，用户还要自行选择。迅雷看看早期版本出现过大型文件播放卡顿、不同步、连接蓝牙耳机经常无声等问题，近期版本已经得到了改善。

·QQ影音（QQ Player）

QQ影音（图13）是一款更接近传统播放器的应用，界面极其朴素，这也加快了载入速度，在iPad 2或低端手机上也都是即点即开。它支持目前常见视频格式，Android版会搜索本机的视频文件，制成列表，并可作为视频文件的打开选项，iOS版则可使用iTunes或WiFi导入文件，另外它也打通了QQ旋风的云空间，可播放云端下载的文件（图14）。

QQ影音可以很好地支持SRT字幕，最新版本已经能够支持Ass等字幕格式，但目前仍有人反映对后者的支持有一定问题。iOS版的QQ影音安装后自动生成一个指导用户如何导入文件的视频，对初级用户非常友好。

·暴风影音

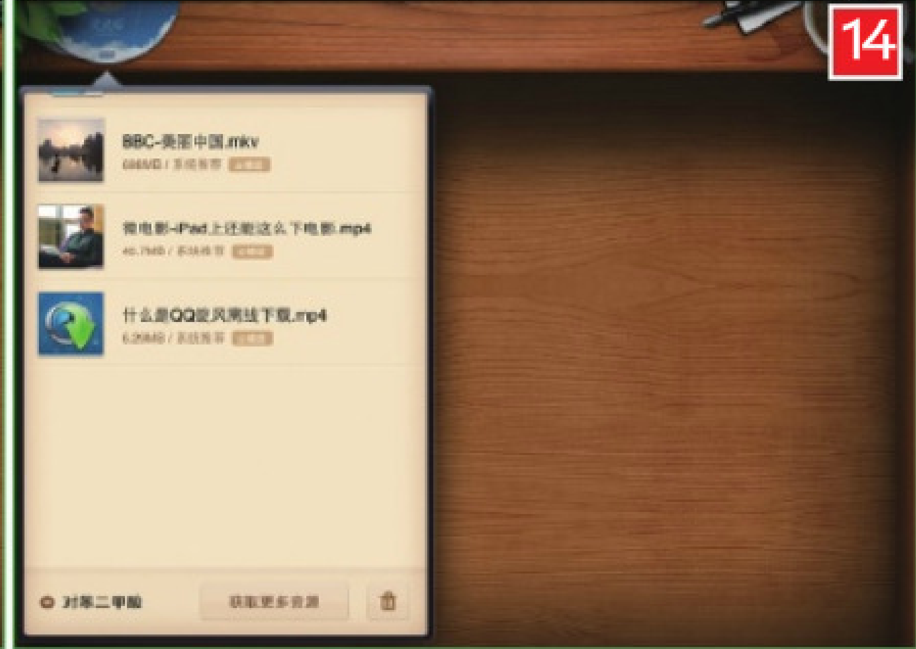
作为近期PC平台播放器的领军者之一，暴风影音的移动版（图15）也被很多人选用，除了常见视频格式外，左眼功能（提高清晰度）和3D播放是它最大的亮点。暴风影音移动版的界面已经非常类似视频网站客户端，同样提供了很多内容，用户可缓存这些内容，也可拷贝（Android版）或通过iTunes导入（iOS版）视频文件。

比较奇怪的是，暴风影音移动版至今对字幕的支持度也不好，这与PC端的易用形成鲜明对比。不过作为“老牌”产品，其播放的兼容性和稳定性还是相当出色的。

其实除了这几款典型APP之外，Android平台的MX播放器、PockPlayer、MoboPlayer等专职播放器


■迅雷看看


■QQ影音


■连接QQ旋风云空间


■酷派大神


■MediaCoder


■使用最高端Intel处理器可达到20倍加速转码

也很不错，但与我们选择的几款自带网络内容支持的软件相比，它们的应用能力已经显得不足，不过相对简单的应用方式特别适合低配手机等播放平台。至于iOS平台，由于其操作系统设计特殊，专职的文件播放器生存空间更小，我们不建议大家去寻找安装这样的应用APP。

其实对懒得去网上寻找最新影视文件的用户而言，无论迅雷、暴风、百度影音提供的内容，还是优酷、土豆等专业视频网站，又或是CNTV、凤凰视频的节目，都已经足够我们几乎每天不重样的追剧与欣赏大片了，而且这些内容大都提供在线下载和离线观赏，下载的自家视频内容当然与自身相应播放能力匹配的很好，使用非常方便。

我的视频我做主——视频转换软件

由于手机和平板电脑等主流移动数码设备对视频格式的“挑剔”，以及本身存储容量、屏幕尺寸等限制，要更好地在手机或平板电脑上欣赏视频，常常要在下载存储视频文件的PC端对视频进行处理，其中最重要的当然就是格式转换和容量缩减，而在同时对视频分辨率、尺寸、字幕等进行一定的处理。

·MediaCoder

如果您同样喜欢我们的硬件评测内容，应该会感到MediaCoder（上页图16）这个软件的名字非常眼熟，因为我们常常使用这款软件进行PC编码能力的测试，而选用这一软件就是因为它出色的编码速度。

MediaCoder支持Intel和NV芯片的视频加速功能，编码速度常常能达到视频播放的数倍甚至十几倍（上页图17），支持常见格式间互转和分辨率变化，可进行视频合并、裁剪、字幕嵌入等操作。不过其操作界面并不算友好，大量专业名词和标签页让初学者无所适从，而且对字幕文件的兼容性并不好。

·格式工厂（FormatFactory）

格式工厂（图18）是一款比较傻瓜化的软件，支持编码、编辑、合并等操作，还能转换为图片格式。如果没有特别的需求，只要选择要转换的格式，在相应页面选择文件，就能获得不错的转码结果，不熟悉格式的用户甚至可直接选择“移动设备”，软件选择的设备自动确定转码格式和规格。插入字幕、改变分辨率等设置也非常简单，只要在格式转换页面选择“输出配置”即可更改（图19），选择“选项”即可进行裁剪等简单视频编辑，当然“输出配置”中也带有很多高级设置项目，非专业用户只要略过即可，设置难度明显小于MediaCoder。

需要注意的是，在安装格式工厂和其内部解码器的过程中，都会捆绑一些软件，不需要的用户应注意选择。

·狸窝全能视频转换器

从名称就可以看出，狸窝全能视频转换器的定位与格式工厂很相近，是面向几乎所有常用视频的格式转换软件，支持编码、合并、甚至是3D视频操作。其界面看似比较简单，但视频设置都位于左下角狭小区域内，且实际选择时还有更进一步的细化选项，加上字体原因，项目配置细节显得非常拥挤（图20），对用户并不算友好。

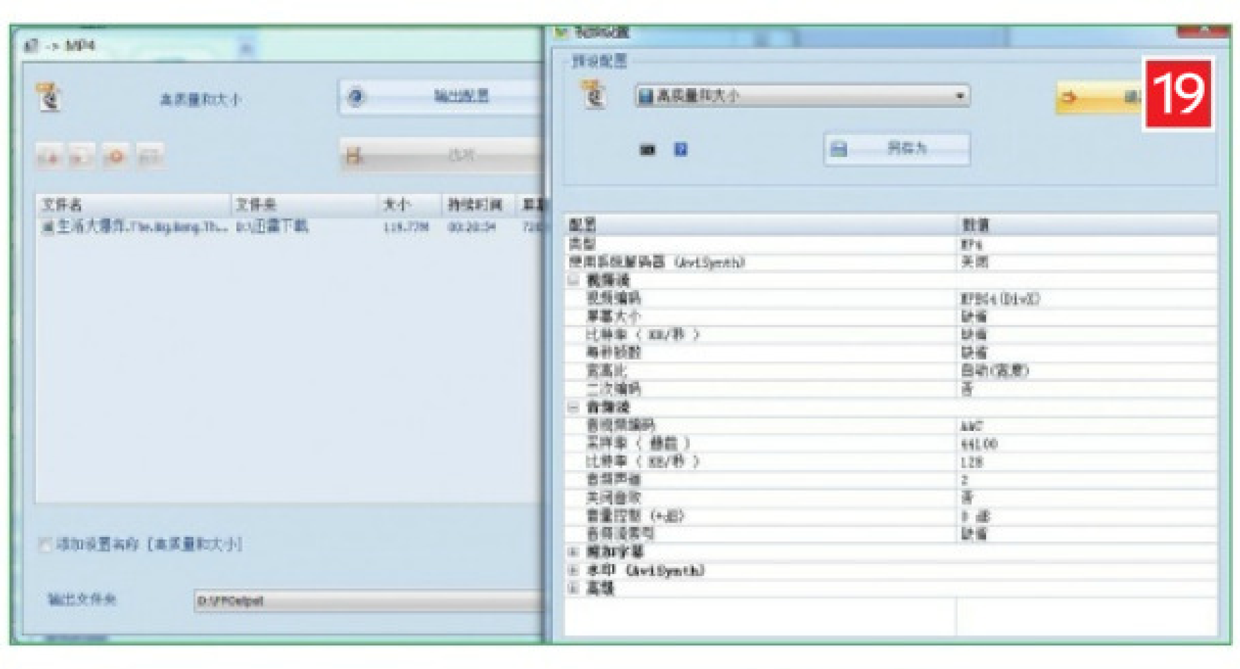
狸窝也附带了很多捆绑软件，在安装时要注意选择。

·暴风转码

暴风转码（图21）是一款非常傻瓜化的转码软件，用户只需要选择视频，然后选择自己的手机类型即可。不过这款软件似乎并不受重视，其内置的转码目标手机已经非常“古老”，例如苹果最新的是3G iPhone，魅族最新的是M8。用户当然也可自行设置详细参数，但丧失了其傻瓜化的初衷。

在我们介绍的高性价比播放平台和方便易用的播放、转码软件配合下，相信大家能更好地享受数码影视，感受新时代影视的新魅力。





■图18：格式工厂

■图19：格式工厂新手向的输出配置设置

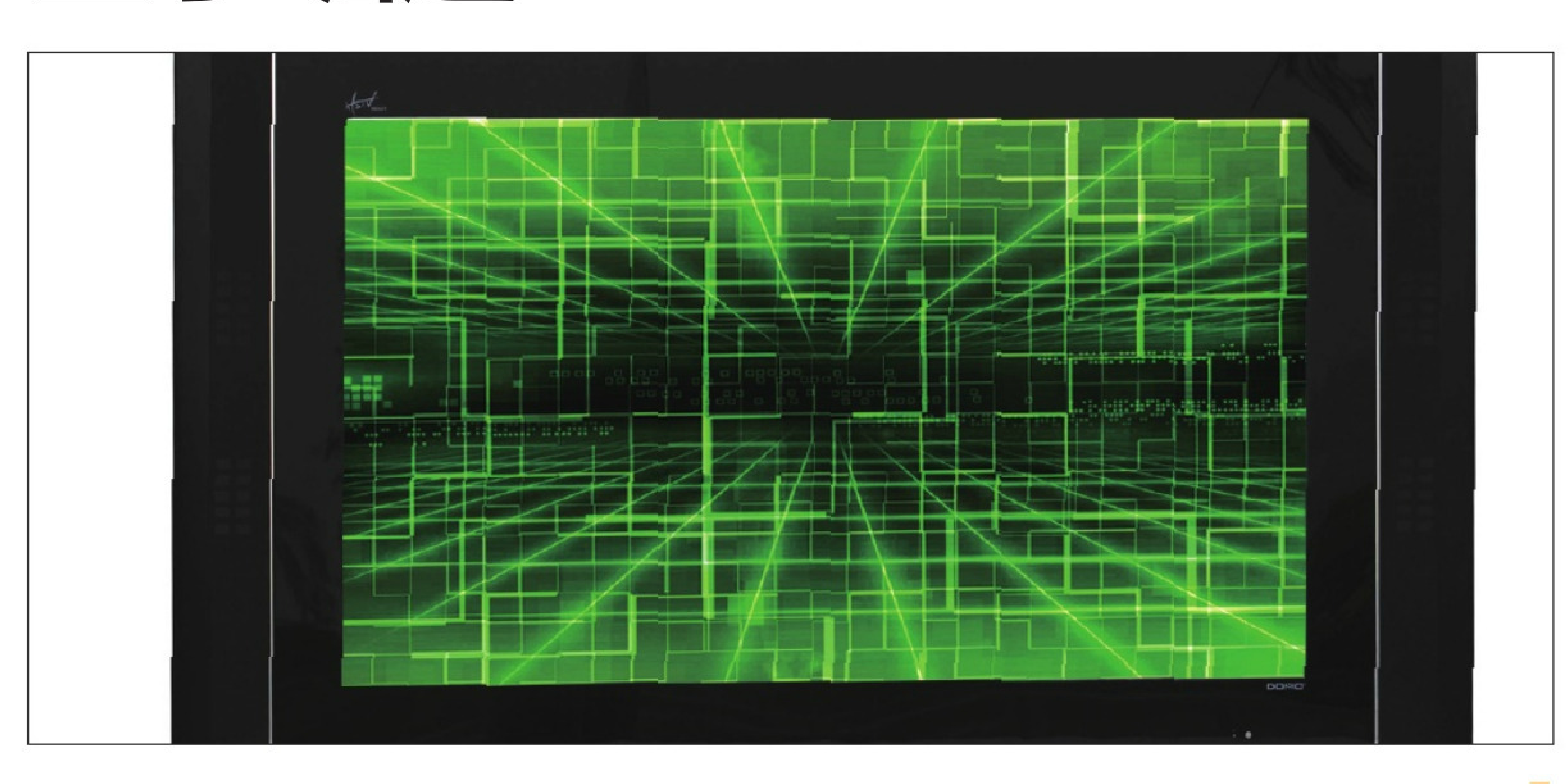


■狸窝的转码预置项多而复杂



■暴风转码的预置手机型号已经很久没有升级

电视的数码化
盒子崛起



在影视的数码化浪潮中，传统电视受到的冲击甚至比电影工业更大，毕竟后者还能提供独有的震撼体验，那么，就让电视也投入到数码革命中吧

■北京 墨汁做寿

尽管“三网合一”仍然是我们努力的方向，但距离成功还遥遥无期，不过它已经促使电视服务提供商、网络服务商、视频内容服务商、通信产品服务商等来自不同领域的厂商，投入到了对客厅大屏幕的争夺中，其产物就是各种各样的电视盒子。电视盒子们不仅力图从电脑与移动设备中夺回影视内容的播放权，甚至通过自身的智能化设计，尝试着争夺数码应用市场的份额。

作为数码化应用和服务的产物，电视盒子是近期影视和电视屏幕数码化的热点，也是亮点所在，近期几个来自不同领域的新产品的进入，更让这一市场硝烟四起。这些盒子在设计方面各有什么亮点？在服务方面各有什么特色？影视服务或应用服务的内容各有什么侧重？我们将通过3个典型电视盒的实际使用来进行说明。

○进军数字市场——歌华高清数字电视接收机

作为电视网络服务商，歌华高清电视接收机（以下简称高清机顶盒）要满足其服务范围内各种不同电视的需求（图1），因此接口配置非常全面，它采用标准同轴电缆输入，输出方式却涵盖了同轴电缆、A/V接口、分量视频、HDMI、光纤等多种方式（图2）。它使用IC卡片来确定用户（图3）。

作为重要的电视内容提供商，歌华的高清数字机顶盒不仅是为了满足数字电视信号和高清视频格式的的需要，也是它进行服务转型的尝试，因此在每次



■ 歌华高清机顶盒体积较大



■ 背部接口



■ 用户IC卡插槽带有保护盖

启动时会进入一个包含各种视频服务的“首页”（图4），而不是直接进入直播频道。

歌华高清机顶盒为用户提供了20余套高清视频节目，一百多个普通电视频道和数字广播频道、3D实验频道（图5）。央视、北京卫视的全部频道和多个省级卫视频道在直播中可以直接回看（时移电视），选择数小时内的节目（图6），也可以回到主页选择回看服务，可以点播观看最近一周内的节目，“电视回看”最近加入了几个高清频道和数字频道（图7），内容更加丰富。

除了基本的电视服务外，高清机顶盒也逐渐加入了其他服务，包括各种影视点播（图8），其中只有免费专区不需要额外付费，但节目内容较老。另外它还有邮政银行的电视服务（电视回看的邮政专区）（图9）、热门综艺节目（综艺荟萃）（图10），还有百姓生活、公共服务、图书博物馆、政务资讯等很多实用项目（图11）。例如其中的美食天地（图12）其实在一定程度上可以看作是电视上的“大众点评网”。

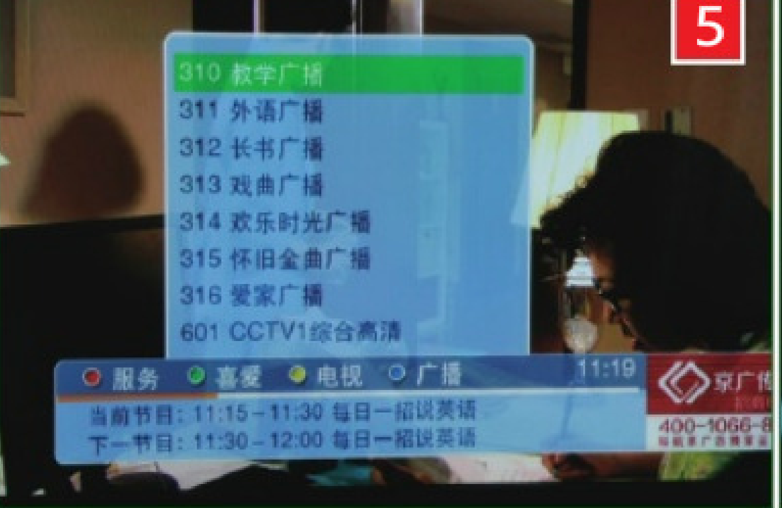
比较遗憾的是，这款高清机顶盒带有USB接口，也有连接WiFi的指导内容，但实际上并没有相关功能，也许在新版本中会有相关应用能力。

○ PC资源逆袭与电视App——小红盒子

小红盒子（图13）是迅雷与百视通（BesTV）合作推出的电视盒产品，顾名思义，其外形是非常显眼的小巧红色盒子。从接口配置看，小红盒子是一款兼顾传统与新兴技术、应用的产品，既有A/V视频接口，也有HDMI接口；既能使用有线网络，也能连接无线网络；可使用红外遥控器（图14），也能用手机操控。它采用Android操作系统，配置双核1.5GHz处理器和1GB内存，8GB存储空间。



■歌华高清机顶盒的首页内容

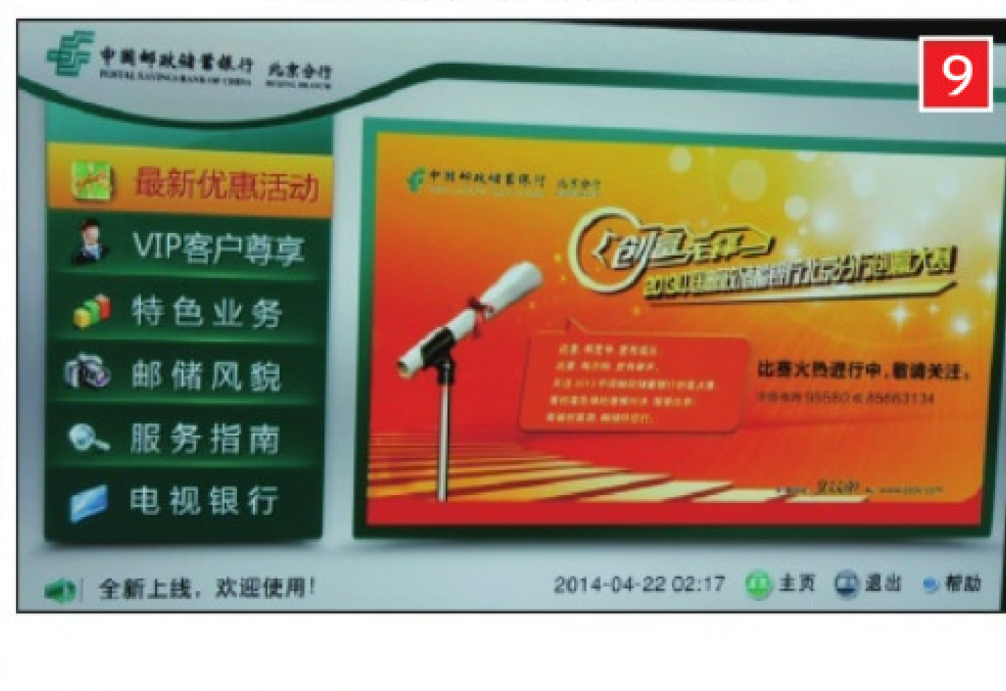


■直播频道非常多

■在直播中可回看或重播节目







■图07：电视回看

■图08：影视点播内容还算丰富，但大都需要额外付费

■图09：不知道为何被归入电视回看的邮政银行电视服务



■综艺荟萃



■ 歌华信息服务



■ 半夜千万不要打开的美食页面

■鲜艳的小红盒子



■较传统的红外遥控器



■用远程迅雷控制小红盒子下载



■丰富的接口



■本地媒体存储和播放



■内容丰富的首页



■小红盒子的影视内容页面



■小红盒子的游戏功能页面



■小红盒子的应用功能页面



■搜索功能很方便

作为PC端下载软件的领导厂商之一，迅雷在影视方面的资源非常丰富，不仅有自建数据库，能够搜索到大量下载资源，用户使用P2P资源、迅雷云空间下载、存储影视时的时候，实际上也是为迅雷提供了可用影视资源，而小红盒子就是将迅雷资源活用的典型产品。

小红盒子最大的特色当然是与迅雷的互动，我们绑定迅雷账号后使用远程迅雷页面（**图15**），会发现小红盒子"minired"，可以使用它的内置存储空间直接下载视频，下载完成就可通过小红盒子在电视上播放了，也就是说，对拥有迅雷会员账号的用户来说，只要不关闭小红盒子，它其实就成为了一台小

型的NAS（网络存储服务器）。如果用户选择在移动设备上安装远程迅雷应用、遥控应用的话，小红盒子更会升级为一台移动娱乐的支持中心，应用体验还会有进一步提升。

在连接功能方面，小红盒子融合了传统与新技术，它保留有线网络、分量输出、音频输出接口（**上页图16**），使用红外遥控器；同时也可以使用WiFi网络、HDMI、手机遥控（使用WiFi网络），并且支持Micro SD（TF）卡或USB存储器，能够播放各种主流影音、字幕、图片文件格式（**上页图17**），支持576i到1080P的常见分辨率。

从小红盒子的首页（**上页图18**）就能看到它的服务于电视盒的不同，这里没有直播频道可选，而是采用分类的方式提供最新的电影和电视剧、动漫、体育节目，也可播放存储空间内的媒体。为了解决时效性问题，它也有不断更新的新闻视频、天气预报等信息，在页面下方不断滚动，可随时选择观看。

另外它还有影视、游戏、TV（TV应用）页面，分别是更广泛的影视分类专题（**上页图19**）、游戏推荐（**上页图20**）和TV应用推荐（**上页图21**），当然其中很多链接中是有重复内容的，用户找到感兴趣内容的途径并不唯一，对节目名称比较感兴趣的用户还可直接使用搜索功能（**上页图22**）。

从小红盒子提供的内容看，它收集的节目更偏向于近年以来的各大卫视频道内容，比如流行的电视剧、正式引进的电影、火爆的综艺节目、受关注的体育赛事、纪实节目等基本都能找到。不过它最大的特色还是体育直播，目前付费频道最重要的就是NBA和英超包，这也更接近传统电视节目服务商。但通过与迅雷合作的下载方式，小红盒子可以很方便地播放一些目前没有正式引进的节目，而且无需用USB存储设备进行转存，这是其内容服务方面的一大亮点。

小红盒子通过丰富的应用App扩展了电视机的能力，实际上让电视成为日常信息的监控器，不需要用电脑就能了解股市行情、查阅各种最新信息，或学习知识。不过从实际使用效果看，使用遥控器操控某些应用还是略显不便。









■图23：华为秘盒与5英寸手机的大小比较
■图24,25：简洁的接口
■图26：蓝牙遥控器同样布局简洁
■图27：首页内容并不多
■图28：纪录频道最能反映内容合作方的特色









■图29,30：秘盒显然非常重视家庭教育市场

■内置游戏“武士Ⅱ”需要搭配手柄



■图32,33：通过微信或手机遥控器推送内容



■有些国内用户选择了Apple TV等国外品牌产品



■要想欣赏震撼的杜比节目，需要10M以上带宽

三、移动端的扩张与纯影视应用——华为秘盒

作为在电信网络硬件与终端都有抢眼表现的厂商，华为的“秘盒”M310（图23）是它进军电视屏幕，或者说是客厅空间的杀手锏之一。华为秘盒的体积非常小，但配置并不低，它采用华为四核处理器、1GB内存，内置4GB存储空间。

华为秘盒的外形、接口、界面等设计都非常简洁，展现出了主流数码厂商的特色，其视频输出方式只有HDMI，光纤音频输出（图24），网络则通过WiFi连接，但它提供了独特的HDMI输入功能（图25），可连接机顶盒或其他电视盒子，提供更全面的内容。另外它也可使用2个USB接口（包括电源线上的扩展接口）或Micro SD卡扩展存储容量。华为秘盒支持蓝牙技术，可连接蓝牙耳机等设备，其遥控器也是基于蓝牙连接（图26），因此可以把它安放在电视背后等不起眼的角落，不用像红外遥控器那样考虑红外窗口的朝向问题。

华为秘盒的主界面内容不多，但相当醒目（图27），当然这也造成节目隐藏较深，一般都在两层目录之下，好在它也采用多种归类方式，因此从很多入口都能找到感兴趣的同样内容，亦可进行首字母搜索。华为秘盒的内容是与中国网络电视（CNTV）进行合作的，影视方面偏向于央视和CNTV各个频道曾使用的节目，而记录类节目则大都是引进的中央9、10台自制作品、引进节目等（图28），其中公开课视频（图29）从百家讲坛的精华节目到大学课堂视频、会计课程、韩语学习等，内容非常丰富，与少儿频道、教育频道（图30）一起，体现了秘盒的家庭教育方面的内容优势。在目前广受关注的综艺方面，秘盒并未局限于央视系统，而是提供了各大卫视的所有热门综艺节目、甚至是海内外广受关注的综艺节目与晚会等。

目前华为秘盒并未提供太多的App应用，只有一个内置游戏，还需要配置专用手柄（图31）。除了使用内外存储设备支持常见的影音、字幕和图像文件外，华为秘盒还可通过微信传输照片和视频（图32）、通过智能设备进行DLNA多屏共享、使用手机遥控器推送内容（图33）等方式播放。

另外类似的电视盒产品还有很多，而且来自不同领域的厂商，有些甚至来自国外厂商（图34），这也决定了其应用方式、设计思路、资源侧重等各有不同。不过随着大量高清、3D等内容的普及，用户恐怕不得不对自己的网络入户方案和路由器进行升级，例如要感受高清视频，就至少要有10M以上的带宽才能支持流畅播放（图35）。P

头牌新闻

nubia X6跨界旗舰问世

■本刊记者 魔之左手

3月25日，nubia智能手机全新X系列跨界旗舰X6问世，携全新轻量化UI、多项单反级创新拍照功能，为高端用户提供更为多样的选择。它搭载6.4英寸CGS工艺1080P夏普屏幕、2.5GHz高通骁龙801四核处理器，拥有2G/3G RAM可选内存，内置4250mAh超大容量电池，支持3G、4G全制式网络。nubia X6采用双喇叭、侧出音设计，可提供真正的立体声效果。nubia UI 2.0扁平、简约，加入触摸手势、凌空手势、智能体感三大功能，还带有一键分屏功能和单手模式。



nubia智能手机总经理倪飞在发布会上致辞

nubia X6还将拍照功能大幅提升，1300万像素前置摄像头拥有瘦脸、大眼、美白、磨皮等实时美颜功能，还支持人脸识别和光绘模式。后置摄像头则采用了最新索尼Exmor RS CMOS传感器，配合F2.0的超大光圈，即使在光线严重不足的情况下也可以让手机获得充足的曝光，OIS光学防抖技术和双闪光灯，确保在弱光环境下手持拍摄也能够获得清晰、稳定的照片。全新升级的NeoVision 3.5拍照系统，除保持对焦测光分离、独立白平衡、曝光锁定等功能以外，还增加了电子光圈、实时偏光滤镜、超强夜景等功能，可以进行原来只能在专业单反上才能实现的光绘拍摄，并实现了用手机拍摄星轨，另外X6还有蓝牙快门配件，可轻松地实现远距离控制拍照。

在发布会后的专访中，nubia智能手机总经理倪飞和京东集团副总裁王笑松就大家感兴趣的话题回答了提问。倪飞认为，在手机游戏方面，X6完全可以满足休闲类玩家的需求，而且在强大的高通801处理器和大屏幕的支持下，甚至让PC游戏移植作品等高端游戏流畅运行。而佩戴式设备则仍需要考虑使用体验的效果，目前nubia的蓝牙快门也是着重提升用户体验的产品。另外在京东的支持下JDPhone计划不仅为nubia提供了销售量的保证，还在数据、产品定义、研发、定价等方面进行了合作。P

硬件店

戴尔发布全新消费产品线

4月16日戴尔发布了2014年旗下全新消费级产品线，包括XPS 15触控笔记本、Inspiron 5000系列笔记本电脑和台式一体机和Ultrasharp显示器系列。



戴尔大中华区产品总监林浩现场演示XPS 15

XPS 15触控笔记本为对多媒体创作和娱乐功能有较高要求的消费者提供更加卓越的IT支持，设计轻薄便携，最薄处仅8mm, 最轻仅2.01kg，以全铝外壳搭配碳纤维复合材质底座，同时配有类肤材质的硅胶掌托。XPS 15采用无边框康宁Gorilla强化玻璃屏幕，拥有3200×1800的超高像素分辨率，屏幕亮度高达400nit，色域高达72%，同时具备800:1超高对比度，160°的超宽广视角。

XPS 15采用第四代智能英特尔酷睿i7处理器，GT750M独立显卡，配备16GB内存，可选512GB固态硬盘，11小时的超长电池续航，预装Windows 8.1系统。其屏幕支持10点触控，还配备全尺寸巧克力背光键盘、一体化智能多手势操控触摸板，搭载NFC近距离无线通讯技术及WiDi无线显示技术。

新款Inspiron 14，15和17英寸5000系列笔记本电脑和Inspiron3000系列20寸和5000系列23英寸台式一体机，则拥有强大性能和人性化的设计，搭载第四代英特尔处理器，海量硬盘以及支持10点触控的最高为全高清的显示器。全新Ultrasharp显示器包括UltraSharp UZ2715H、UZ2315H和UZ2215H。它们还拥有200万像素的全高清摄像头，并为Microsoft Lync软件优化，用于建立即时、无缝的通信连接，创建或加入预先计划的会议或临时会议，并利用屏幕共享和虚拟白板功能增强在线演示的效果。用户可以从桌面通过视频会议直接加入项目讨论，全高清屏幕分辨率，178度超宽视角及内置的回音消除功能，用户可以清晰地看到和听到远在千里之外的同事。

惠普Pavilion x360超级变形本亮相

惠普近日正式推出全新的HP Pavilion x360笔记本，它采用360°转轴设计，可以在笔记本模式、帐篷模式和平板模式之间

头牌新闻

UC发布电脑版浏览器

■本刊记者 魔之左手

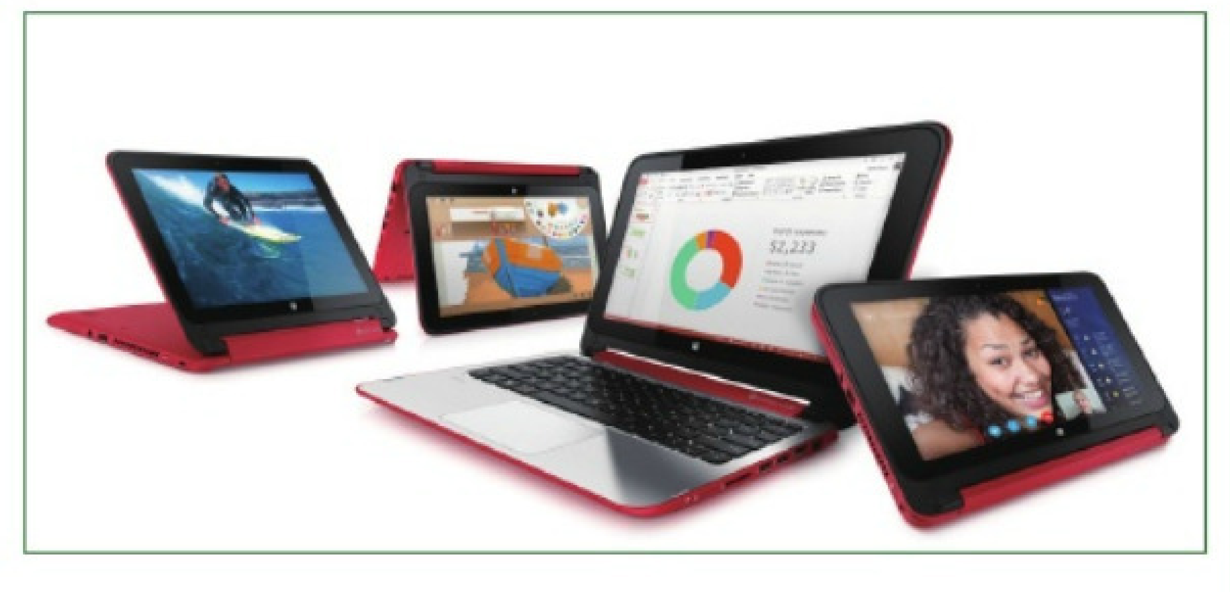
4月10日，UC优视在北京发布其PC端首款产品——UC浏览器电脑版。UC优视总裁何小鹏表示：“移动互联网正在取代PC互联网成为新的网络中心，手机等随身设备让网络无处不在，然而过去的PC浏览器缺少云和大数据能力，不能和其他设备关联。在以手机为中心的移动互联网时代，UC希望为用户打造全新的下一代PC浏览器。”UC浏览器电脑版发布后，UC浏览器已经覆盖目前最主要的四大上网设备——手机、平板电脑、智能电视、电脑，初步建立其多屏生态。未来还将浏览器产品扩张到智能眼镜、智能汽车等领域，希望通过实现多个屏幕同步互动，打造一个以手机为中心、无处不在的网络。



UC优视总裁何小鹏发言

此次发布的UC浏览器电脑版由原阿里巴巴淘宝浏览器团队和UC浏览器研发队伍联手打造，继承了UC浏览器“快省”“云端”的特点和技术，并在跨屏互动的设计和表现上有明显优势；同时，多个针对购物体验优化的相关功能也让产品更加实用。UC浏览器电脑版采用双核双引擎，搭载最新的Blink内核和经典Trident内核，并结合UC自有的U3内核技术对二者进行优化和改造。

UC浏览器电脑版针对PC做了创新性的产品功能设计，将很多UC手机浏览器上用户喜欢的功能带到了电脑版中，如UC云端加速功能可进行图片压缩，大幅提高用户网页浏览速度；智能拼页功能可自动拼接前后页面内容，让用户无须翻页。除此之外，UC独创的鼠标悬停预读技术能够对页面和图片未点击先加载，实现网页秒开。它使用云同步，可在不同设备间轻松同步标签、书签和个性设置；跨屏助手连接手机和电脑等多设备，用户能够在电脑上管理手机，一键实现文字、文件互传，应用安装管理等操作。免费WiFi功能、“红杏出园”功能等可让用户上网更自由。P



自由切换，轻松完成多任务处理，而且其性价比极高，与入门级笔记本电脑的价格相当。

HP Pavilion x360机身呈亮红色，还具备防指纹的柔软触感外壳以及拉绒铝键盘版面，配备Beats Audio音效系统、双扬声器以及经过优化处理的触摸屏，可通过HP Connected Music播放流媒体歌曲或创建播放列表。它仅重1.4kg，配备了支持10点触控的11.6英寸高清屏幕、英特尔奔腾处理器以及HP TrueVision高清网络摄像头。

QNAP迅雷系列NAS重磅登场

4月8日威联通QNAP科技欢庆品牌10周年，同时推出QNAP与迅雷官方联合开发设计的NAS内置迅雷APP，可支持TS-212P, TS-112P, TS-120，TS-420，TS-269L等型号。迅雷APP不仅支持添加远程、离线下载任务，而且支持普通的HTTP任务、BT任务、eMule和磁力链等下载形式，让下载变得又快又简单。

迅雷远程是由QNAP与迅雷联合开发，一台NAS可绑定一个迅雷账号，而一个迅雷账号则可以控制多台NAS，还能通过PC界面或手机端直接远程添加删除下载任务，随时随地操控、管理、查看下载动态。QNAP迅雷系列NAS具备安全功能，有完整的备份解决方案；同时加入云端转码，云播支持手机同步转码播放，快速下载相关热门资源观看，并且自动匹配字幕。



晶合快评

总拿“安全”当借口太不专业

■晶合实验室 小白

笔者常自觉是个幸运的人，有份收入不高但相当清闲的工作，同事之间没有芥蒂，上司更像邻居老爷爷般和蔼，不过这一切从2014年4月起的某天悄悄变了。

早上九点，我微笑着推开门，和脸上同样写着“最低工资，最低工作量”的同事们热情问候，打开电脑准备先逛一上午论坛，下午再考虑工作的事，可万万没想到浏览器显示“网页无法访问”，一问之下才知道原来断网了。

断网在这家公司常有发生，多是老板指示网管更改设置，防止员工上班时间偷懒网购，比方说设置路由器黑名单屏蔽好多网站（当然彻底断网多是由于操作失误导致）。即使限制严格，大家也不说什么，因为群众的智慧总是更胜一筹，同时也为避免挑战权威等不必要的麻烦。不网购咱们可以看视频，看视频不行再逛论坛，如果论坛都上不了，大家就各顾各地玩起高科技，网页代理啊、VPN啊……总能有个办法，因此这次断网基本没人放在心上。

一天过去，两天过去……三天之后，当所有人的手机3G流量捉襟见肘时，不安的情绪渐渐出现了，之前事不关己、满不在乎的态度也逐渐消失。无法再妥协时，人便会寻求改变。部门上司“大丹”终于表态：“我去找老总谈谈”，其他员工纷纷表示赞同。

大概一瓶可乐的时间过后，大丹回来了，随他而来的还有一个令所有人都不能接受的消息——出于保护公司资料安全的角度考虑，我们部门的网线被拆除，以后都不会有外网了。“安全，这算哪门子借口？”“我们公司这个样子还有什么值得保密的吗？”“凭什么其他部门都能上网只有我们不行？”“不就是一个月想省下那点光纤费嘛，直说不好吗？”抱怨声此起彼伏，每个人都在吐苦水，年轻的小伙子们的热情也被点燃，大有一种“没网老子就跟你拼了”的气势。

的确，这非常不公平。假如你是个大学生，这好比当你中午走进食堂，看见其他人都在啃大鸡腿、喝冰镇饮料时，突然有人告诉你：“你，就是你！只有你不允许吃饭！”你可能会瞠目结舌，想辩解昨天自己刚在这儿吃过饭，也想问为什么只有你自己不行，但回答往往是毫无逻辑、荒唐又冷酷无情——为了保护你的安全，你要和其他和你一样的人一起在另一个食堂吃，而具体吃什么肯定不会是你现在看到的这样。

当一个绝对凌驾于你之上，拥有绝对权利的力量为了某个或某些原因，随随便便找点借口胡闹，以至于打乱你的生活并让它更糟糕时，除了忍受、习惯和接受，



互联网给人们的生活带来了非常大的方便，但如何保护网络安全，也是必须认真考虑的话题

其实你能做的并不多。但底线是，作为一个对自己负责任的人，永远不要停止抱怨，因为如果连抱怨都放弃了，生活在这个新时代就真的没什么乐趣了。

话说回来，后来老板终于出现，简单地安抚了一下大家的情绪，非常礼貌地向我们讲解了他的那套“安全理论”，最后十分友善地留下一句话：如果不能接受公司制度安排可以选择辞职。于是……会议室里鸦雀无声。

想想老板说的也有道理，何况老话常说“人在屋檐下哪能不低头”，回想这阵子闹得沸沸扬扬的互联网金融也是一样：先是以安全为名，央行暂停网络虚拟信用卡、二维码支付，再到后来的《支付机构网络支付业务管理办法》和《手机支付业务发展指导意见》的征求意见稿，内容中关于转账、消费额度设限的部分吓尿了第三方支付企业，也让广大用户一片哀嚎。但现在我们不都忍着、受着呢吗？

再想想，这真不算什么，它就像你还是打不开Youtube、Twitter、Facebook一样，心里不爽，可早晚都要习惯。

因此不管互联网金融的未来如何，该发生的终将发生。但也正像笔者之前说过的，这次一定要借机抱怨一下，这是你最起码的权利。何况有些借口实在太过牵强，鄙视了我们的智商。退一步讲，再好笑的段子用老了也会烦，总拿“安全”当借口实在太没劲！

如果有得选，笔者一定拥抱进步而不是倒退，即便那样要承担一点点风险，就像世界上所有让生活变得更美好的事情一样，它们让我们生命的道路变得更宽，假如人类不愿进步，今天我们一定还穿着树叶毛皮，坐在山洞口围着火堆聊天呢。

网上、电视上常有专家惊呼“手机有漏洞支付很危险”，而不少ATM的系统还是已经退役的WinXP，谁更危险？

晶合快评

车库神话与硅谷奇迹

■晶合实验室 坏香橙

众所周知，对于那些擅长DIY的创业者来说，无论他们创造的领域偏向艺术还是技术，英文语境下的“车库”始终是个充满诱惑力的神奇词汇——不务正业的“垮掉的一代”和“迷惘的一代”，可以召集臭味相投的狐朋狗友，在酒精和烟草以及其它“催化剂”的驱动下群策群力编写出一首首缺乏技巧经验但饱含真情实感的独立音乐作品，然后在车库中进行磨合排练，运气好的话也许还会在露天集会上被地下厂牌甚至大公司发掘包装并正式出版唱片——这听上去似乎有点不靠谱，但在20世纪60年代这股潮流确实曾经在北美风靡一时，也就是所谓的“车库摇滚（Garage rock）”。而对于那些空有一颗天才大脑却毫无艺术细胞的书呆子或曰Geek一族来说，尽管吉他贝司和架子鼓似乎与自己的风格不太搭调，但车库这个远离人群的好地方依然是个让梦想绽放的温柔乡——无论是桌游、跑团、画漫画还是用电烙铁折腾二极管与集成电路套件，车库都是众多宅男宅女首选的最佳行动基地。直到今天，为数甚众的国外媒体在报道草根出身的科技创业新奇迹时，即便实际的起始位置已经变成了学生宿舍或者阁楼乃至地下室，“车库神话”依然是个相当常用的词汇——没错，今天我们要谈的Oculus Rift便也是个头冠这种“神话”名号的产物。

OK，暂且不必去纠结那个乍看之下状似“章鱼”（octopus）的单词到底是什么意思——反正这个词眼现在差不多已经快从医科专业名词转变成专有词组了，我们需要关注的仅仅是这玩意儿的实用价值：简单来说，Oculus Rift就是一款可以创造虚拟视野的头戴式显示器，号称“可以覆盖佩戴者的全部视野”——不过且慢，这项技术是不是有点过于眼熟？没错，太过冷僻的例子暂且不提，任天堂那款震惊业界（或曰恶名昭彰）的Virtual Boy上市于1995年，距离如今差不多正好20个年头，在此之前与之后更有无数拥有类似理念的产品在市场上昙花一现随即匆匆退场——显然，从创意理念的角度来看，Oculus Rift基本上毫无亮点——那么，又是什么原因让这个旧瓶新酒的产品在Kickstarter上顺利筹集到了200多万美元，更凭借一笔数额惊人的收购交易成为了2014年春夏之交全球IT业界关注度最高的概念产品之一呢？

答案其实非常简单：这玩意儿管用。如同传统游戏行业经过20余年的技术积累才进化出《横行霸道3》这个改变沙盘游戏理念的划时代大作一样，经过数十年的技术沉淀，VR眼镜终于在显示效果、器材重量以及制造成本上达成了用户可以接受的平衡——宣布这一结论正式出炉的成果便是Oculus Rift。尽管目前发行的仅仅是分辨率极其有限的开发者特供版，但根据网上众多体验报告的介绍，这款器材的整体轻便程度、视野覆盖率以及身临其境的沉浸感（当然，后者的实际表现程度还要取决于相关软件的制作水平）与之前登场的众多类似产品“全然不在一个境界上”。那么，实现这种效果需要支付的成本是多少呢？仅仅350美元，这就是Oculus VR官方给自家这款产品的第二代开发套件给出的定价。事态发展到这个地步，神经敏感的朋友想必都能嗅出Oculus Rift蕴含的商业价值，事实证明抱有这种想法的游戏圈内大佬不在少数——早在2013年8月，以“《毁灭战士》之父”闻名业界的传奇游戏制作人（兼本星球现存的头号极客之一）约翰·卡马克便加入了Oculus Rift的制作团队担任CTO一职；而对于向来对前卫技术抱有浓厚兴趣的Valve来说，Oculus Rift似乎很有“耍上一把”的价值——于是《军团要塞2》便在2014年2月的更新中加入了对这款设备的支持更新，从爱好者的体验报告来看，实际的表现也确实可圈可点。



约翰·卡马克与Oculus Rift

接下来还是让我们直奔主题吧：就在众多Geek与科技媒体沉迷于Oculus Rift的魅力之时，一笔高达20亿美元的收购交易彻底震惊了整个IT行业——掏出这笔款子的买家不是别人，正是几年前同样以“年轻气盛的车库创业人”闻名业界的马克·扎克伯格。关于这次收购交易引发的纷争，限于篇幅这里不再深入讨论，我们今天只需理解最基本的事实便足矣——资本市场的行动已经明确地显示，尽管距离《黑客帝国》那种“脑后插管”的VR体验还有不少距离，但在皮下植入网络接口技术尚未成熟的当下，《玩家一号》（Ready Player One，美国科幻作家恩斯特·克莱恩作品，一本死宅必看的奇书）所呈现的虚拟社交网络世界确实已经逐步开始向我们靠拢——当然，这片虚拟新大陆到底会变成足以让人乐不思蜀的数字天堂还是沦为徒有其表的广告殖民地，那就是另一个问题了。

颁百万大奖签约国际武联
《九阴真经》8月推资料片“侠客行”



4月26日~27日，全球知名电子竞技赛事“九阴真经武林大会”第二届世界总决赛在中国北京举行。来自全球的近百位电竞精英选手聚集一堂，通过《九阴真经》游戏平台展开激烈比赛，分别角逐“精英赛”“豪杰赛”两大赛制的世界总冠军，向两个高达一百万的单项冠军大奖发起冲击。



26日，第二届武林大会世界总决赛正式开幕，经过数百场激烈比赛后，来自中国的选手“铁秦老白”和“周润发”技压群雄，力挫各国高手，分别获得“豪杰赛”“精英赛”两大赛制的世界冠军。

27日，国际奥委会副主席、国际武术联合会主席于再清先生、国际武术联合会副主席吴廷贵先生、印度尼西亚武术总会会长Mr.Supandi Kusuma携两位武术世界冠军出席现场，

于再清先生亲自为新晋诞生的世界冠军颁发冠军奖和高额奖金。

当天，蜗牛公司与国际武术联合会正式召开联合发布会，双方现场正式签约，宣布达成全球战略合作，将共同打造数字武林平台。双方宣布将整合数字技术、全球顶尖3D动作捕捉硬件和世界武术赛事、超一流冠军选手等优秀资源，采集武术信息，建立庞大的全球3D数字武术库，并开发一系列数字武术产品，同时，延伸运用到类似《九阴真经》《九阳神功》等武侠类数字产品中，通过将传统武术与现代数字技术的完美融合，让更多人通过数字产品这种更通俗易懂和形象化的方式，特别是更多的年轻人能够体验到武术、武侠的独有魅力！实现数字时代武侠文化的新传承。

在与国际武术联合会召开的发布会上，《九阴真经》项目负责人郝瀚还宣布，《九阴真经》将以国际武术联合会对武术、武侠之标准，在8月8日推出九阴史诗资料片——“侠客行”。“侠客行”将在基于真实武侠世界的研发本源上，以“大·江湖”、“大·自然”理念实现网游的颠覆与创新，将《九阴真经》打造成场景宏大、逼真写意的大自然及人在江湖、身不由己的全新大江湖。

郝瀚透露，资料片“侠客行”的规模将是史无前例的。玩家将深切体验到迄今为止两个“最”。首先是“最大”——世界范围最大，意味着玩家可到达的江湖世界超乎想象大。新开放的大江湖将独立于现有世界，其地理面积将是现有游戏世界的八倍之多。

新开放的大江湖将通过新增的“家园”系统联结现有世界，共同构建起武林与江湖的庞大世界。而且，这一全新世界也是不断变化，侠客的每一次江湖冒险和经历、每一个电光火石的决定都伴随着后续新的事件触发。

其次是最多——武学最多，兵器最多。为武侠玩家喜爱的兵器会根据区域的不同而新增，除了目前已有的刀枪剑棍刺笛爪尺匕首外，如锏、鞭、斧等都将被加入到《九阴真经》的武侠江湖中，与之对应的近六十套武学套路也将隆重登场，凭借与国际武术联合会、世界武术冠军合作的数字武术库成果，也将首次在《九阴真经》中运用，武学招式将变得更加丰富和真实。

还原经典武侠世界是《九阴真经》立项的初衷和本意，秉承着蜗牛创新的基因与传承武侠传统的立场，作为蜗牛基于自主研发3D引擎flexi打造的旗舰级武侠网游，凭借无职业、无等级、创新PK、空中打斗、奇遇江湖等一系列划武侠网游时代先河的元素，以浓烈的中国武侠符号，还原了一个真实恢弘的武侠江湖世界。截止目前，《九阴真经》已在全球70多个国家和地区成功运营并获得福布斯及Steam等网站或者平台的认可，体现出其出众的品质。媒体的认同加用户的推崇，造就了《九阴真经》全球8000多万用户及68项荣耀大奖的优异成绩。8月8日，《九阴真经》颠覆意义的资料片“侠客行”将在其公测两周年之际正式推出！“侠客行”将给予闯荡江湖的侠士完全不同以往的体验，一步一风云，步步皆惊心，而这也正是传统以线性引导为结构核心的游戏所无法做到的。

武术与武侠承载的不仅是东方体育与文化的内涵，更重要的是，在当代商业、艺术、教育等领域，武术与武侠文化更有着十分重大的意义。而这，也成为蜗牛与国际武术联合会战略合作的契机。无论是《九阴真经》这类数字武侠产品的推出、武术入奥在互联网时代的推动，还是国内外武术、武侠文化的传播，我们都能在未来看到关于“武术数字化”传播更为清晰的蓝图。P



3D高清舞蹈交友网游《音乐侠》打造全新泛娱乐化社区平台

3D高清舞蹈交友网游《音乐侠》是蜗牛公司旗下2014年年度大作，不仅拥有IMAX电影级的画质，更凭借其自主研发的D1XN引擎为广大玩家打造出真实的游戏体验，同时，《音乐侠》使用的全球统一服务器架构将全世界的玩家汇聚在一起，真正创造出无国界的游戏世界。通过《音乐侠》优秀的游戏品质积累了大量忠实用户，旨在为全世界的玩家打造成国际化泛娱乐休闲交友平台。



《音乐侠》所采用的D1XN引擎不仅是一款专业的游戏开发引擎，更凭借其开放式的引擎设计，让音乐侠融入了更多泛娱乐化元素，如互动交友、真人主播视频等等创新的游戏元素，《音乐侠》不只是一款音乐舞蹈游戏，更是一个休闲娱乐交友的超大平台。

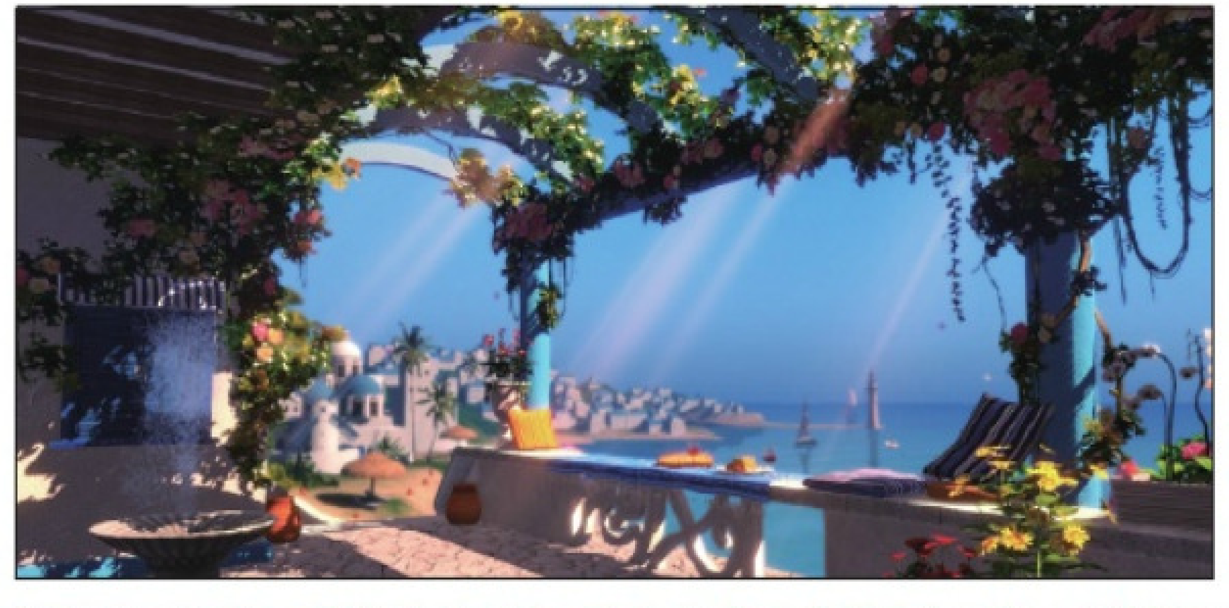
次世代引擎电影级画质

音乐舞蹈类网游凭借其休闲轻松的游戏氛围，在如今快节奏的生活中得到了更多玩家的青睐，在进入《音乐侠》之后，你才能真切地感受到什么是3D高清。高精度的拟真人物拥有丝质般的秀发，随风浮动的华丽衣装，光怪陆离的世界场景以及美轮美奂的竞技舞台让人目不暇接。为了让《音乐侠》的世界更加贴近于真实世界，游戏采用了区别于传统舞蹈网游单层凹凸材质及纹理效果效果，利用多层材质纹理叠加形成最真实的画面贴图及材质。不仅如此，《音乐侠》还首次在舞蹈休闲游戏中加入布料刚体效果，让衣服随着人物的动作进行摆动，头发随风浮动，显得更加真实。游戏中你还可以通过游戏美容院改变自己的脸型、身材，而在场景光影画面的整体表现上，《音乐侠》在全局光线映射技术的基础上加入了24小完全动态实时光影，更贴近真实世界。在舞蹈表现力方面，《音乐侠》采用真人动作捕捉，游戏内每一个舞蹈动作都经世界顶级舞者真人多点动作捕捉，让每一个玩家身临其境。

全球化互动休闲娱乐平台

舞蹈玩法只是《音乐侠》虚拟世界的一部分，其主打的产品更多的社交的概念。在这个无比真实的世界里，你的长相、发色、瞳色、纹身、体型以及拥有的房产将得到全面定制，并拥有一张专属人际网络：朋友、死党、师徒、恋人甚至死对头。融合自由发展的多种人际关系剧情，凭借其全球统一服务器架构技术，《音乐侠》在聚集全球玩家的同时保证游戏的流畅运行，来自全球193个国家的玩家能够在高达100,000平方千米的无缝拼接大世界内同台竞技、视频交友，亲密互动，真正意义上实现了全球化、无国界、自由互动的概念。

在未来的发展方向上，3D高清舞蹈交友网游《音乐侠》将对音乐游戏固有的社交玩法进行颠覆性的改变，开发更多具有互动化的娱乐功能。或许在不久的将来，你足不出户就能在《音乐侠》的世界中完成现实生活中的一切。







正版来袭 梦宝谷又一巨作
《变形金刚：崛起》即将封测

近日，梦宝谷手游《变形金刚：崛起》信息首度曝光，游戏封测将于4月28日开启。该游戏是去年下半年发布《变形金刚：传奇》之后，梦宝谷以“变形金刚”为题材推出的又一巨作。据内部消息透露，《变形金刚：崛起》由美国孩之宝正版授权，梦宝谷官方将聘用该公司中深得国内外高度认可的签约画师为《变形金刚：崛起》制作角色原画，力争让该游戏超越前作，为玩家奉上最纯正、最完善的变形金刚卡牌手游。

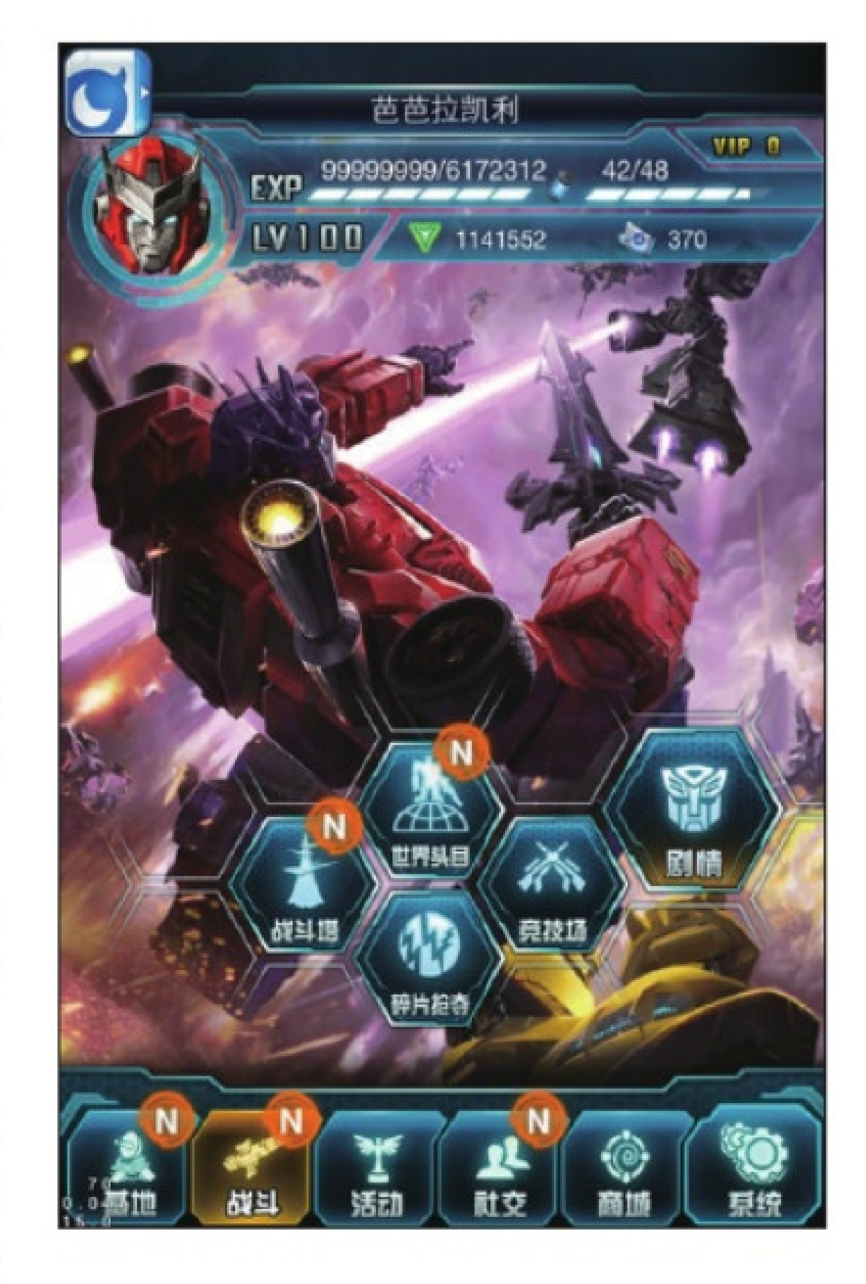
巨大的品牌影响力

“变形金刚”系列动画在上世纪80年代被引进国内，广受少年儿童的喜爱，变形金刚玩具更是许多80后最想获得的礼物。进入21世纪后，由派拉蒙/梦工厂出品的“变形金刚”系列真人电影重新唤起了人们的记忆。此次《变形金刚：崛起》即将封测的消息公布，无疑将再次点燃众多变形金刚迷们的热情。无独有偶，科幻大片《变形金刚4：绝迹重生》将于今年6月在国内上映，届时国内玩家将能享用丰盛的“游戏+影视”娱乐盛宴。

值得期待的原创新作

《变形金刚：崛起》在采用原《变形金刚：传奇》部分素材的基础上，根据中国玩家的游戏习惯与爱好，进行重新设计开发。游戏以中国玩家最熟悉和喜爱的挑战关卡获得资源进行成长为核心，为玩家构建以盟友与联盟组成的复杂游戏竞争对抗环境。游戏融入了卡牌养成、领地建设等模块，玩法丰富多样。玩家在日常游戏中，除了可以根据主线剧情进行闯关之外，还可参与一些趣味性较强的单人或多人活动。这样的版块设计极大地提高了游戏的可玩性。

据悉，《变形金刚：崛起》以变形金刚G1动画为剧情背景，玩家在游戏中将扮演变形金刚基地的领导者，亲身经历“博派”与“狂派”之间的恩怨情仇。作为一款卡牌游戏，《变形金刚：崛起》再现原著的战役模式，还原变形金刚小队对战。玩家在战斗中最多可操控3个小队进行团体作战。游戏具有极强的策略性，卡牌的变形能力、属性、技能、装备和战术位置都将直接左右战斗结果。战斗中的全屏变形和技能特效，在体现变形金刚核心特点的同时，也提升了游戏的视觉效果。除了常规的PVE模式之外，《变形金刚：崛起》还再现了经典PVP角斗场，此外，“技能争夺”和“世界Boss”两大特色模式也将让玩家体验到游戏的超前卓绝。



梦宝谷手游巨作《变形金刚：崛起》封测在即，相信很多变形金刚粉丝和卡牌游戏爱好者都对该游戏充满了期待。目前梦宝谷官方尚未公布游戏封测的具体时间，还请各位留意我们的跟踪报道。

更多游戏资讯，敬请密切关注：
《变形金刚：崛起》官网：
http://tf.mobage.cn/





游戏跨界直面版权之痒

ChinaJoy期间首开数字娱乐IP合作大会

IP是Intellectual Property的缩写，即知识产权。回顾中国游戏产业二十余年的成长历史，知识产权问题始终相伴期间，随移动互联网兴盛而爆发的移动游戏浪潮中，中国游戏产业终于开始直面IP问题。每年ChinaJoy期间同期举办的游戏行业商务交流盛会——中国游戏商务大会（CGBC）根据产业的发展趋势，已经正式把IP问题列入会议的重要议程，并确定在今年ChinaJoy期间利用游戏和动漫等业界人士齐聚上海的时机，举办“全球数字娱乐IP合作大会”（World Digital Entertainment Intellectual Property Cooperation Conference，简称WIPCON），这也将是在ChinaJoy这样一个国内最大的游戏行业盛会上中国游戏人首度与动漫、影视、文学领域跨界携手，共同探讨IP这个敏感问题。

IP是Intellectual Property的缩写，即知识产权。回顾中国游戏产业二十余年的成长历史，知识产权问题始终相伴期间。从单机游戏时代的正版价高无人问津，盗版盛行导致产业发展迟滞，到网络游戏横空出世初步解决盗版问题并促成中国游戏产业的飞速发展，再到网游发展历程中的外挂、私服问题，乃至近几年的“山寨”流行，无不与IP问题息息相关。IP，几乎成了几代中国游戏人心中永远的痛。

而现在随移动互联网兴盛而爆发的移动游戏浪潮中，中国游戏产业终于开始直面IP问题，这从去年业界有关IP的几起版权纠纷的最终结果中不难看出其中的端倪。

据悉，每年ChinaJoy期间同期举办的游戏行业商务交流盛会——中国游戏商务大会（CGBC）根据产业的发展趋势，已经正式把IP问题列入会议的重要议程，并确定在今年ChinaJoy期间利用游戏和动漫等业界人士齐聚上海的时机，举办“全球数字娱乐IP合作大会”（World Digital Entertainment Intellectual Property Cooperation Conference，简称WIPCON），邀请国内外游戏、影视、动漫、文学出版以及法律等领域的专家、学者及企业高层，通过演讲、座谈等形式，围绕数字娱乐行业的IP使用、版权合作等相关问题发表观点展开讨论，广泛探讨相关话题，为数字娱乐行业的国际IP合作搭建平台。这也将是在ChinaJoy这样一个国内最大的游戏行业盛会上中国游戏人首度与动漫、影视、文学领域跨界携手，共同探讨IP这个敏感问题。

近年来一些游戏企业与影视、文学、动漫、音乐、玩具、快销等行业进行IP方面的跨界合作的成功案例，已经使包括游戏行业在内的整个数字娱乐行业对IP问题日益重视。在ChinaJoy期间首次举办的“全球数字娱乐IP合作大会”（WIPCON）主要面向游戏、影视、动漫、文学等行业及相关的IP内容合作方，为全球范围内的IP使用方与IP授权方之间跨行业合作提供交流与互动而打造的商务平台。它将会主要围绕如何促进国际数字娱乐行业相关的IP交易和IP合作，推动规范使用IP，保护IP持有者的合法权益，建设国际数字娱乐行业的健康生态等话题展开讨论和交流。

中国游戏商务大会（CGBC）伴随着ChinaJoy已经成长了十余年。它以其商务化、市场化、泛行业平台化为特点，在中国乃至世界游戏产业界占据一席之地，并以其多元化的会议形式、极具产业前瞻性的演讲主题、务实开放的商务模式，成为业界人士交流产业政策、探讨产业趋势、共享产业合作方式的最佳商务平台。在刚刚过去的2013年第十一届CGBC上，主办方就邀请了200余名来自海内外的商务人士和企业高管在高峰论坛和七大主题分论坛上发表演讲，吸引了来自全球20多个国家和地区的近4000名产业人士参会和开展商务交流，对促进中外游戏产业的商务交流与合作起到了推动作用。而今年ChinaJoy期间举办“全球数字娱乐IP合作大会”，更凸显了CGBC聚焦产业热点和泛行业化的游戏商务交流平台功能。

2014年全球数字娱乐IP合作大会的首次举办，标志着IP问题已经成为游戏及动漫、影视、文学等泛娱乐平台共同关注的行业热点话题。WIPCON大会的也将成为全球首个汇集游戏、动漫、影视、文学等诸多领域的IP研讨与合作的国际性交流平台。P



■中国游戏商务大会（CGBC）演讲人在演讲

CGBC/WIPCON主办方北京汉威信恒展览有限公司联系方式——

有关CGBC赞助事宜请联系销售部：

孙邈先生
E-mail：
sun_miao@howellexpo.com
李松林先生
E-mail：
mike_li@howellexpo.com
李赫楠小姐
E-mail：
hannah_li@howellexpo.com

有关大会演讲和座谈申请请联系会议部：

孙鹏先生
E-mail：
sunny_sun@howellexpo.com
王萌萌小姐
E-mail：
wangmengmeng@howellexpo.com

有关媒体宣传合作事宜请联系市场部：

朱晓萌小姐
E-mail：
ayuki_zhu@howellexpo.com

蜗牛移动发布虚拟运营品牌，"999免卡"推自主搭配业务包

作为游戏行业唯一拿到虚拟运营商牌照的企业，蜗牛公司于4月10日在北京东方君悦大酒店召开虚拟运营品牌发布会，正式为蜗牛移动揭牌，同时在发布会上正式发布虚拟运营品牌"免"品牌，并重点介绍了旗下虚拟运营商170号段产品"免卡"和"金卡"以及手游平台"免商店"。



在发布会上，蜗牛公司CEO石海先生与中国联通领导等来宾一同为蜗牛移动揭牌，随后由蜗牛公司CEO石海先生发表致辞，石海提到，"十年前，蜗牛提出为梦想而生，十年后的今天，蜗牛移动成立，一路上离不开各行各界的支持，从游戏到移动通信，从移动通信到移动互联网，蜗牛坚持创新，注重产品品质和不断超越自我的梦想始终未变，不断的给用户呈现前所未有的作品。也注定了他将成为最具个性和特色的移动虚拟运营商。如何为用户提供更为便捷差异的产品和服务，如何更贴近老百姓的心声，从而体现蜗牛对通信行业的价值和贡献，是蜗牛移动一直思考和关注的问题。"

蜗牛移动主打"免"品牌，其核心产品包括"免卡"及"免商店"。"999免卡"是由蜗牛移动正式推出的170号段的虚拟运营商手机SIM卡，含半年内全国移动语音免费，半年内赠送全国流量3个G等产品内容，并且实现了流量两年不清零、无套餐、零月租等业务创新。"999免卡"原价999元，4月10日正式预售，首批预售价格为399元，在发布后数天内，蜗牛移动官网的"999免卡"下单量已经轻松破万。

不过，在被免卡的诱人资费吸引的同时，用户也对更为具体的业务资费以及其半年后的收费方式等产生了一些疑问。作为有着纯正游戏基因的虚拟运营商，蜗牛移动大胆尝试，将游戏思维引入到通信行业，希望用私人定制的方式来满足客户的各种需求。因此，在免卡"半年免费通话、无套餐，零月租"等创新业务的基础上，日前蜗牛移动又推出了语音包、流量包等5个业务包，不管是半年内有需求的用户，还是半年后继续使用免卡的用户，都可以通过订购业务包来继续享受免卡的服务。

业务包方面，免卡将继续侧重于语音资费的优惠，8元包60分钟全国通话的语音包，价位上普遍低于目前三大运营商。比如中国电信提供的积木套餐，语音一栏最低档次为19元包100分钟国内通话，平均价格0.19元/分钟。相比之下，免卡语音包0.13元/分钟的价位显然实惠不少。另外用户可以重复订购语音包，16元订购两次包120分钟，24元三次即可包180分钟全国通话。

其他可供用户选择的业务包，还包括5元包50条国内短信的短信包（不含彩信），3元包10MB全国流量的流量包，10元包10分钟的呼叫转移业务包，以及6元包10条国内彩信的彩信业务包。用户可以自主搭配各种业务包，真正根据自身的实际情况和个人需求来订制通信产品。平常使用语音较多，而流量花费较少的用户，可以订购较多的语音包，而流量包、短信包等可以少订购甚至不用订购，这样就最大限度地避免了用户不必要的花费，而这在目前基础运营商的固定套餐模式中是根本无法想象的服务。"我们推出免卡的目的就是要真正为用户提供价值，"蜗牛移动负责人表示，"让用户一目了然产品诉求，把他们从一大堆绕晕的套餐中解放出来。"

值得一提的是，以上的所有的业务包，蜗牛移动都承诺"两年内余量不清零"，只要是已经购买的语音、短信、流量等，在用户自购买之日起两年内绝对不会自动清零，这也进一步体现了虚拟运营商在资费上的创新力。用户可至蜗牛移动官网（www.snail.com），了解更多业务包详情或预订"999免卡"。



■石海在发布上致辞



■蜗牛移动还发布了全球首张24K纯金SIM卡，售价9999元，限量170张，包括一年语音免费，一年不限量短信、彩信，赠送一年39G全国流量，同时承诺流量两年不清零，并且无套餐，零月租，永不停机



■蜗牛移动力推"999免卡"，目前特惠价为399元



《点心大作战》
小兔子乖乖的糖果旅程

■供稿 触乐网
执笔 时心白

《点心大作战》是一款移植自PC版本的益智解谜类游戏，看上去和《伊特》颇有几分相似。在游戏中，主角是一只可爱的大嘴小兔子，蹦蹦跳跳穿过屏幕上丛林和山崖，以吃到旅程尽头的用绳子吊着的蛋糕为最高目标……

《点心大作战》（Eets Munchies）是一款移植自PC版本的益智解谜类游戏，看上去和《伊特》（Eets）颇有几分相似。在游戏中，主角是一只可爱的大嘴小兔子，蹦蹦跳跳穿过屏幕上丛林和山崖，以吃到旅程尽头的用绳子吊着的蛋糕为最高目标，当然，路上如果能吃到尽量多的糖果，那也是极好的……

《点心大作战》在App Store中被归于“家庭游戏”，清新精致的手绘卡通画面和轻松的音乐可以算是它的亮点之一。游戏共有5个不同的场景，画风色调各有不同，兔子要吃蛋糕的决心却是始终不曾改变的，也只有吃掉蛋糕才能通关解锁下一关卡。游戏本身设定很简单，为兔子逢山开路遇水搭桥铺往通向蛋糕康庄大道所需要的各种不同效用的道具才是其中的重头戏。

人类比兔子聪明的地方就是兔子不会使用工具，而人类会（虽然莫名其妙地开始和一只兔子比谁聪明好像画风有点不对……）。眼见着小兔子处处碰壁，想尽办法帮助它吃到更多的糖果和蛋糕就是我们的责任了。

起初的道具很简单，一块木板而已。将木板放在两处山崖之间，然后调整好角度。给小兔子搭好第一座桥，接下来就是一路顺风了。Go，关门放兔子吧~



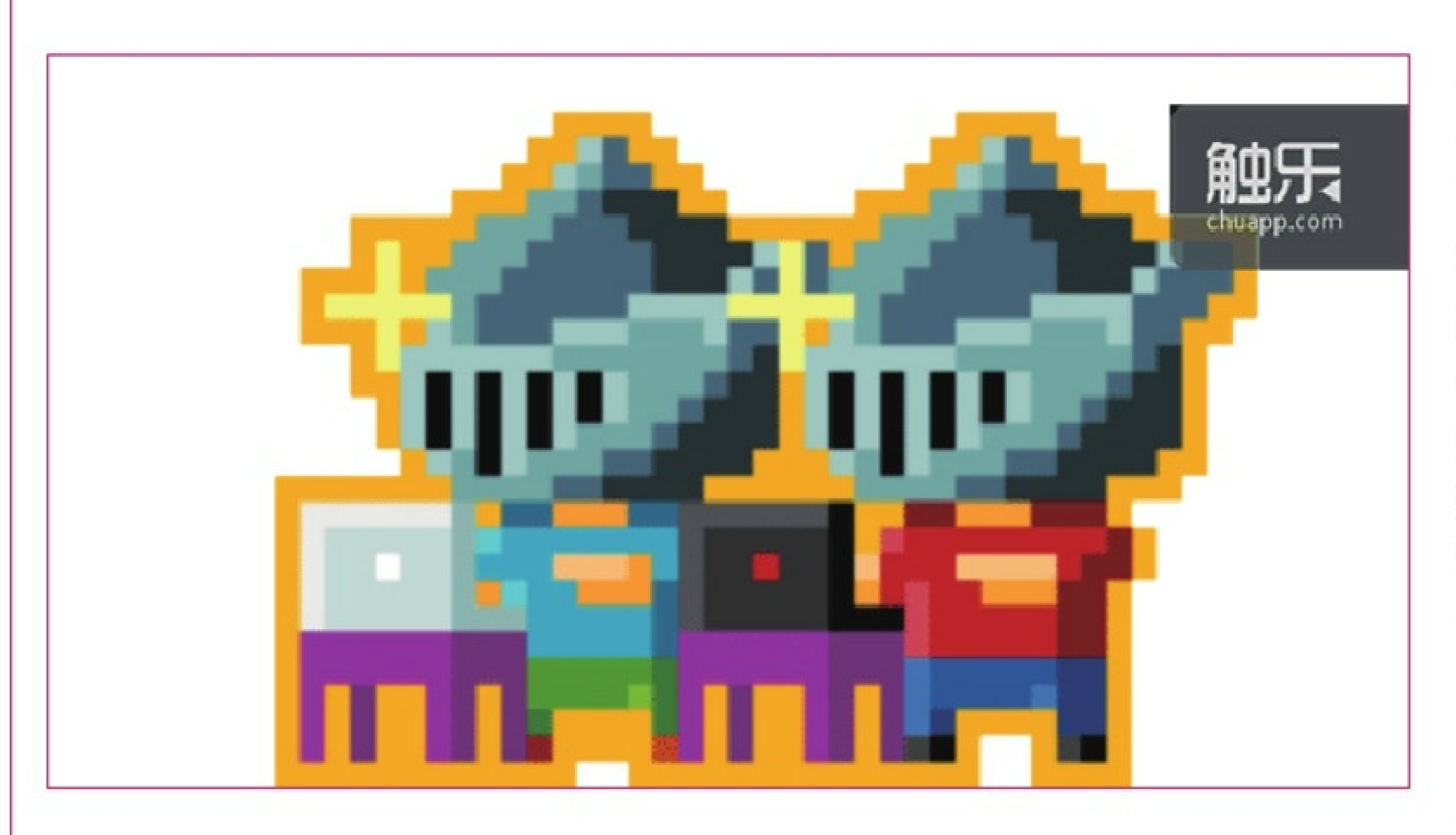
游戏中最基础的木板和鲨鱼两种道具，好好利用

后面的关卡会出现更多有趣的道具：路上有只凶狠的鲨鱼，不过大概是看在都是大嘴星人（……）的份上，鲨鱼君并没有什么恶意。点击一下鲨鱼，它张嘴吃下小兔子后会将兔子吐出到上面一层。

最基础的放置和手动触发道具就是这两种了。接下来关卡中出现的其他道具也脱不出这两大类。有趣的是预先放置的道具中还会出现各种食物：辣椒很重要，被喂了辣椒的兔子急了之后可以跳的更高更远，没有木板搭桥也能跳过悬崖。而一旦吃到洋葱，原本欢快蹦跳的兔子就会变得谨小慎微，前面没路了回头就走……活用各种各样的道具是吃蛋糕过关和更进一步吃掉所有糖果拿到三星分数的关键。

随着解开一个个的关卡，游戏难度也显现出来，作者写下这篇评测时心里也还留在卡在某关的怨念。《点心大作战》中没有内购——这很好，没有时间限制——这也不错，连道具作用提示都没有遇到新道具只能用各种方法试（死）一试（死）再说——搞什么呢？还好失败了随时可以点击右上角从头再来，方便得很。不过卡关还是难免的，在某关里纠结半天之后或许你就该愤而吐槽设计关卡的开发人员就是在故意为难人了。

不过，你也想体验一下故意为难人的感觉吧……《点心大作战》开发团队表示这个可以有！花18块钱买下来这个游戏，想被虐的时候可以被虐，想虐人的时候当然也可以虐人！游戏自带DIY关卡部分。绞尽脑汁被兔子虐了的时候可以来换换心情。创建一个你自己的关卡，放上10个糖果或者10个红辣椒或者想各种办法让兔子摔死都在你的一念之间。果然大出了一口恶气对不对！高手在玩腻了系统自带的关卡之后，也可以来挑战一下自我。P



《方块传奇》童年回忆满满

■供稿 触乐网
执笔 半神巫妖

2014年3月，一款叫做《方块传奇》（Block Legend）的游戏满足了我的这个愿望，它将像素画面、日式RPG冒险与消除玩法相结合，带来了一种怀旧又新潮的游戏体验。

对于老玩家来说，童年时期任天堂红白机和日式RPG肯定是一段难以割舍的情怀。而对于新玩家来说，手游中形形色色的消除类游戏则代表了现在和未来。既是老玩家又是新玩家的笔者曾经想过，能否有一款游戏将这二者结合起来，带给我一种怀旧又新潮的游戏体验呢？2014年3月，一款叫做《方块传奇》（Block Legend）的游戏满足了我的这个愿望，它将像素画面、日式RPG冒险与消除玩法相结合，成功创造出了这种独特的游戏体验。

初入游戏，《方块传奇》那怀旧感十足的16位像素风格画面让玩家仿佛瞬间回到了童年，辅以Q版人物加日系画风绝对是回忆满满，亲切感十足。

《方块传奇》既然是一款日式RPG与消除类游戏的融合之作，那么这两部分在游戏中必然会有所分工。日式RPG充当的是引领游戏进程的作用，在这部分，玩家需要像在传统日式RPG中一样，选择不同的英雄踏上冒险旅程，途中虽跋山涉水无比艰辛但会有各种奇遇，当然各种妖怪也是少不了的。而一旦遇上妖怪，那消除类游戏这部分就开始发挥作用——游戏的战斗是靠着消除部分来完成的。

在屏幕的正中央我们可以看到一个方阵，其中共有七种方块：铁剑、金剑、护盾、魔法、红心、金币与宝箱，分别对应着普通攻击、高级攻击、增加护盾、魔法攻击、恢复生命、收集金币与奖励宝箱。在这个方阵中进行消除操作是一直贯穿游戏始终的，在不遇敌的状态下，铁剑、金剑方块会自动变成紫色的经验值方块，玩家可以通过消除增加经验值，当然也可以收集金币。每隔十几秒，玩家就会自动遇敌，此时的经验值方块变回铁剑、金剑，玩家便开始通过消除来战斗了。



人物选择界面和属性表。游戏可以选择不同的英雄进行冒险，收集宝箱可以开启更多的英雄。颇有日式RPG风采

游戏不同于传统的三消除而是简单的两消除，相同方块相邻的越多消除后的效果越大。战斗是即时制，右侧的敌人图标下有倒计时，一般普通敌人四秒进行一次攻击，但玩家却没有回合限制，只要你手疾眼快，那么便可以连续发动进攻。当然，这个战斗系统考验玩家的不仅仅是手快，你还需要在增加护盾、攻击还是回血等方块中做出战略选择。其实这样的选择也很简单，血少了就补血、攻击方块多就攻击。

既然有RPG成分，那么玩家的人物也是有等级和属性的，升级后选择增加力量、耐力、敏捷和智力属性对应着增加攻击、护盾、金币和魔法攻击的效果，这也就让游戏有了一些养成的成分，堪称麻雀虽小五脏俱全。

游戏十分耐玩，每隔十几秒就可以遇到不同的敌人，每隔几分钟还会进入村庄，玩家可以点选不同的房屋购买道具，让整个游戏的RPG味道更浓，更不用说消除方块时的紧张刺激感了。但是美中不足的是游戏的模式略显单一，这个玩法也缺少一些变化，而游戏的敌人设计得也稍显不平衡。百分之九十的敌人都太过简单，三下五除二就可以消灭，而每隔十几分钟才出来一次的大BOSS又略显困难，偏偏游戏被打败一次就要从头再来，让玩家多少有些要摔手机的冲动。

总体来说，《方块传奇》可以说一款像素版的《智龙迷城》，轻松而又乐趣十足，玩家可以当做休闲游戏来玩也可以深入研究，比如在战斗结束前将铁剑方块拼凑在一起，然后等它们转化为经验值方块时方便收集等等技巧也有不少。它充满了怀旧风，但玩法先进；它是RPG也是消除；它画面朴素，却令人无比怀念，《方块传奇》也许不是什么大作，但它同样拥有属于自己的、令人陶醉的独特气质。P



《行尸走肉第二季：家庭纠纷》一个小萝莉的末日余生

■供稿 触乐网
执笔 TRON

第二季第二章没有设置太多矛盾冲突与戏剧性元素，也没刻意为之的煽情和高潮，一切都在平铺直叙中度过，但每一个玩家都能体会到角色在这座巨大的生存牢狱中的恐惧与绝望。

在《行尸走肉》游戏版第二季的第一章中，独自生存的小女孩Clem误入了一栋被其他陌生的生存者占据的房屋。尽管对方并靠杀人越货维系生存的强盗集团，但他们对Clem这个一度被怀疑为丧尸病毒感染者的外来户充满敌意，欲将其杀之而后快。凭借惊人的求生意志，她成功地逃出了牢笼，并且在施暴者（尽管他们本身也是迫于无奈）面前证明了自己的实力，从而被这个本事就极不稳定的团队暂时接纳。S2EP2“家庭风波”（A House Divided）的名称，已经预示着这个临时组建的大家庭，又将面临一场考验人性底线的风波。

TWD游戏版是一个基于传统Point & Click游戏方式的AVG游戏，这使得它的游戏系统很难作为评测的对象。出色剧情是玩家唯一关注的地方，这反过来也使得对故事本身的赏析会造成严重剧透。因此我们对本章的评测，继续从故事风格和设计侧重点的角度来谈谈它的新变化。

从两个月前与我们见面的第一章All That Remains开始，我们就可以看到Telltale工作室一直在淡化本作的AVG属性，强化它作为一部互动剧的属性。我们看到无意义的QTE，找东西/跑腿式的任务目标，完全用来凑时间的转场统统消失不见，对玩家“浸入式体验”的干扰更少，场面调度更加简洁流畅。在《家庭风波》中，我们看到的Telltale在“减法”的问题上做得更彻底，基本上没有传统意义上的“谜题”来故意拖慢玩家通关的速度，这也避免了叙事节奏的人为破坏给整体体验造成的失衡。

特别需要指出的是，在大力整治了凑数性质的流程之后，本章的游戏时间扩充为2小时，在每章售价维持不变，又请到了像Michael Madsen这样的大牌演员担纲反派声优的情况下，这样的诚意值得我们脱帽致敬。

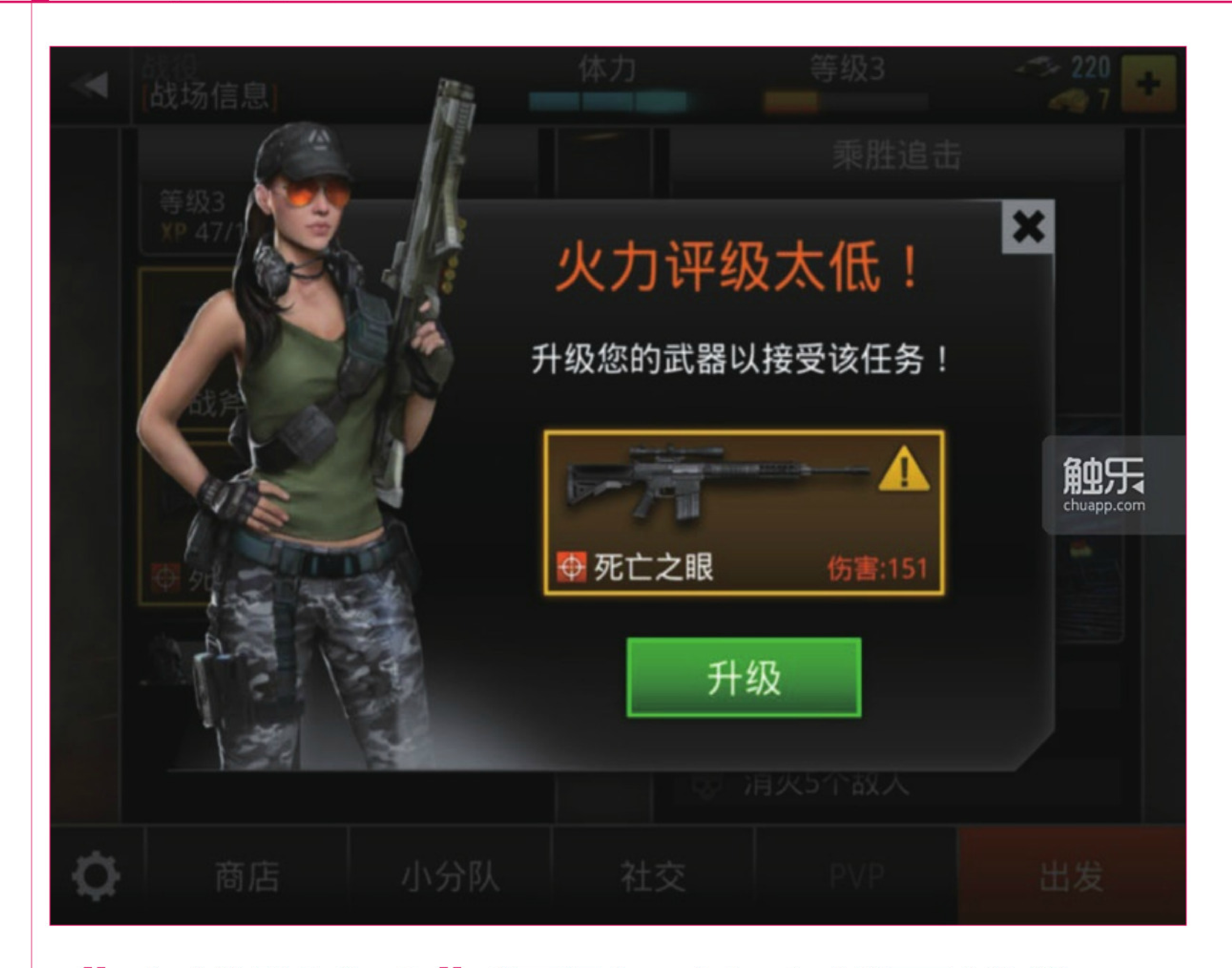
另外一个看点，在于Telltale小组对“选择”意义的处理。尽管直到本章，游戏依然将“玩家的任何选择都有可能决定故事的发展方向”作为游戏的主要卖点，尽管只要接触过此前任何一章的玩家，都知道即便你的“干预”对故事产生了某种变化，很快也会在不可抗拒力的影响下被修正回编剧所预设的正常轨道，但我们依然在乎选择，同在紧要关头做出种种艰难抉择的剧中人分享那份虐心感，关键就在于我们在乎剧中人的命运。

在第一季的故事中，整个团队的精神领袖——黑大叔Lee所面临更多的关乎不同生存哲学的两难选择——是保持人性的包容，还是永远杀伐果断？是心存底线，还是在趋利避害本能的驱动下抛下一切良知？他所做出的每一个重大决定，都关乎着周围的人中谁将会活下来，谁又会悲惨的死去。Clem显然不具备这样的能力与地位，她所做出的往往都是一些看起来无关痛痒的抉择。但Clem身上却有着Lee所不具备的叙事功能：就连小萝莉自己也相信，第一季中那些与自己朝夕相处的战友们都在大结局时的突围过程中死伤殆尽，她不会想到，其中的一些人在失散之后重新找到了团队，依然在为生存而战，并且在对有限的生存资源的争夺时会站在自己的对立面。Clem是连接第一季与第二季中各个登场NPC人物关系的纽带，当一张熟面孔出现在对立阵营之中的时候，相信每一个玩家都和Clem一样陷入了巨大的纠结之中。因为你的选择，将决定自己的晚饭将会和那些人围坐在一张餐桌旁，究竟又是那些老人和新人在接下来的一阵腥风血雨之后，会永远地倒在血泊之中……

S2EP2的高质量，让玩家们很容易地联想到了上一季最为精彩的第二章《渴望救助》（Starved For Help）。不同的是，《家庭纠纷》并未像后者那样甚至矛盾冲突和强烈的戏剧性元素，没有明显的煽情和刻意为之的高潮，一切都在平铺直叙中度过，但每一个玩家都能体会到每一个NPC在这座巨大的生存牢狱中的恐惧与绝望。



Nick的“诈尸”明显致敬了前作的大结局



《火线指令2》评测：流水线圈钱作

■供稿 触乐网
执笔 半神巫妖

从一代的诺曼底战场搬到现代战场之后，《火线指令2》似乎真把自己当做了手游里的《使命召唤》，但可惜的是它依旧只是Glu公司手游流水线上的一个快速消费品，初看惊艳，细品无聊。

作为一家全球排名前三并且上市了的手游开发商兼发行商，Glu Mobile的作品堪称特点鲜明、广为人知。其最大的特点有二：一为工业化流水线作业，同一套引擎多次重复使用，大量玩法相同的游戏层出不穷；二为游戏免费但内购昂贵，想要玩痛快非得花上一笔为数不少的钱不可。

流水线也好内购昂贵也罢，不可否认的是Glu确实做出了大量的优秀作品，比如我们熟知的《魔龙特工队》《猎鹿人》《命运英雄传》《小小王国》《永恒战士》等等。这其中有不少游戏都曾经是获奖作品，因此也就为玩家分辨Glu出品游戏的好坏增加了一定的难度：谁也不知道下一款从Glu流水线生产出来的产品是诚意满满的优质品，还是又一款用老引擎包装出来的圈钱之作。

可惜的是，笔者在对这款系列新作《火线指令2》进行了较长时间的测试之后，依旧得出了相同的结论——它同Glu公司大部分续作一样，是一款旧瓶装新酒、创新寥寥的流水线加圈钱之作，前文提到的Glu公司两大特点它也一样都没落下。当然，《火线指令2》在游戏画面和队友系统上相比前作还是有所加强，它也因此成为了一款略显鸡肋的游戏：食之无味弃之可惜，嗯，要吃痛快了价格还挺贵。

■武器参数

如果把《火线指令2》看做一件武器的话，那么单从参数上看它确实是世界顶尖级别的。首先就是它的游戏画面，在前作的基础上做了大幅更新，几乎可以称得上是手游里最优秀的画面：日夜分明、硝烟弥漫的战场，火光冲天、真实可破坏的场景，层次变换、立体炫目的光影。除此之外载具爆炸时、士兵被击毙时以及场景破坏时的冲击效果十分出色，玩家战斗时

绝对是一种享受。

其次就是游戏系统，传统单人模式共有八大战场，每个战场具有数量不等的关卡，算上奖励关共有四十多个关卡，十多个精英级别BOSS可供挑战。另外，游戏还提供了PVP系统，玩家可以选择真人对战增加积分。

最后，游戏还添加了队友和升级系统，队友可以提供火力支援并且拥有个人属性，共计有四大类65名队友可以分配进入小队——他们大部分通过完成任务获得，分为掷弹兵、医疗兵、工程兵（使用无人机）与火箭炮手三个职业。升级系统则指的是武器的升级，玩家可以通过货币/金元升级武器参数，从暴击、射速、弹夹容量、装弹时间等几个方面升级武器。

■ 真实手感

《火线指令2》这把武器的虽然具有令人赞叹不已的参数，但是它使用起来的真实手感如何呢？答案却不那么令人满意。首先，游戏优秀的画面是需要较高配置来实现的，在iPad air这样的最先进设备上表现得十分流畅，但是在iPad mini以及较老的设备上却有明显掉帧的情况出现。

其次，游戏虽然提供了八大战场、四十大关卡，但是大部分关卡的场景都是重复的，游戏流程在初期惊艳之后就是比较无聊的刷兵，Glu公司另外一部作品《机械战警》起码还可以主动切换场景，而《火线指令2》则不能。游戏虽然可以反复玩同一关卡，但敌人出现方向和次序完全相同，毫无挑战性。

战友系统算是一大创新，但玩家除了下达几项简单指令外，他们更大的作用只是替玩家吸引火力。武器升级系统算是一个不错的设计，但是Glu公司两大特点中内购昂贵的特点却几乎毁了这个设计：游戏内货币分为纸币和金砖两种，前者可以通过击杀敌人、完成关卡获得，可以用来升级基础武器。但是高级别的漂亮武器都需要成百上千的金砖购买，而每完成一关只给2块金砖，想要更多的金砖只能通过内购。

至于PvP系统，笔者初次进行PVP就被快速的接入，毫无延迟的真人对战所惊叹，但随后就产生了怀疑，仔细一看原来只是个异步交互系统，类似电话留言的机制，这也就是为什么它并没有提示“搜索在线用户”的缘故。虽然玩家是与真人对战，但其实只是一种参数上的虚拟比拼，这也让游戏PVP排行榜失去了大半感觉。

■ 结语

在从《火线指令》一代的诺曼底战场搬到现代战场之后，《火线指令2》似乎真把自己当做了手游里的《使命召唤》，但可惜的是它依旧只是Glu公司手游流水线上的一个快速消费品，初看惊艳，细品无聊：游戏虽然不大才91M，但八大战场的后七大战场需要下载，最后的容量依旧很大；游戏虽然免费，但百分之九十的装备都需要购买，随便一把都需要几十甚至上百人民币；游戏虽然火爆，但场景、敌人重复，打法单一让它没多少后劲。这样的游戏注定不会成为一代经典，也只能供茶余饭后消遣之用吧。P



任务奖励在“精英包”的售价面前不值一提



每个场景不到2两分钟就能打完，你要做的就是无尽的重复



动作苦手也能玩的3D足球游戏《梦幻十一人》评测

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

由KLAB制作、巴西小天王内马尔代言的《梦幻十一人》在发售次日就登上了免费榜单首位，3D画面+卡牌收集的玩法融合了《FIFA》与《足球经理》的特点，在今夏世界杯来临之际带给足迷们一次新的游戏体验。

足球是当之无愧的世界第一运动，绿茵场也承载着无数男人的梦想。由于巴西世界杯即将在今夏点燃全世界的热情，不少足球游戏如同雨后春笋般冒了出来，这其中最受瞩目的无疑是由巴西小天王内马尔代言的《梦幻十一人》（**ファンタジックイレブン 3Dサッカー**）。这款由KLab制作的游戏采用了3D画面+卡牌收集的玩法，在发售次日就登上了免费榜单的首位，可谓是旗开得胜。

市面上的足球游戏大体分为两类，强调真实视觉感受与操作感的的《FIFA》《实况足球》，以及强调运营球队买卖球员的《足球经理》（FM）。而今天我们要介绍的《梦幻十一人》既可以像FM一样，通过育成球员，配置战术来赢取胜利，也可以像《FIFA》一样，操控球员在3D化的场地上驰骋，可以说是融合了两者的玩法。

当然《梦幻十一人》也有自己的特色玩法，每当有球员接触时游戏都会暂停，这时玩家就可以在球员能做出的几种行为中进行抉择（比如直接打门或是把球交给插上的队员），成功率的高低取决于具体环境和球员的个人能力——如果你玩过FC上的《天使之翼》或是在孩子中极有人气的《闪电十一人》，就一定会明白指令式足球游戏的魅力。内马尔擅突，哈维·阿隆索擅传，巴洛特利有着天生的禁区嗅觉，你是否能把握好他们的特点做出准确判断？面对几名防守球员来势汹汹的围抢，你该如何抉择？是施展成功率极低的马赛回旋一举书写传奇，还是规规矩矩长传交给远端队友，亦或是来一记鲁尼式的吊射先声夺人？面对对方进犯的明星球员你该如何防守，是抢断还是滑铲还是卡位招呼队友协防，或者干脆眼不见为净把他交给己方的守门员……什么时候该射，什么时候该传，游戏给你充分的思考时间，而比赛的成败就取决于你的每一次选择。指令会有〝EASY〞〝MEDIUM〞〝HARD〞等难度指数，难度越大的动作获得的奖励SP就越多，不过也越容易失败，玩家可以酌情做出选择。

足球游戏最大的魅力当然是球星，当年《实况足球》因为在版权战中失败，

大量的球员都只能以“艺名”与世人相见，就连切尔西也只能改名成“伦敦蓝”，代入感大大减弱。而《梦幻十一人》的做法则相当聪明，游戏得到了日本足协和FIFPro(国际职业球员联盟)的官方授权，包括巴西、阿根廷、意大利，英格兰等诸多足球强国的球星以及日本联赛的“蓝色武士”们都将以实际姓名和真实照片登场，总登场人数超过2000人。玩家可以通过比赛或者扭蛋抽卡的方式获得新球员，并拿多余的卡片强化球员能力，拿同一位置球员的卡片进行强化可以获得较多经验值。有意思的是。玩家经常可以收集到同一名球员的卡片（如2星和4星的本田圭佑），这些卡片可以用于球员进化。

除了选手，游戏中还有各式各样的阵型卡片，不同的阵型配合不同的选手（比如巴西球员擅长进攻的433，日本选手擅长控制球的451）可以促进队伍总体能力值，并且激发出球员更多的必杀技。如果不能让球员各司其能打自己擅长的位置，让香川真司打不擅长的边路，催促着鲁尼踢甘为绿叶的中场，他们的能力就会大幅度下降，而你自然也会像“红魔之耻”莫耶斯一样成为媒体球迷眼中的众矢之的。

游戏中有任务模式和联赛模式等几种游玩模式。在任务模式中玩家需要率领球队周游世界挑战每座城市中的球星们，除了踢常规的比赛外，还需要挑战任意球、点球之类的小任务来增加自己的SP值。而在联赛模式中玩家可以挑战其他玩家的球队，虽然不能和真人直接对战，只能与操控他们人物的电脑决一胜负，不过这样也有好处——你可以像任务模式一样随意加速比赛，甚至跳过下半场，不过胜负就不是你能左右的了。联赛中也有升级降级、积分、金靴奖、足球先生等球迷喜闻乐见的元素。

游戏玩起来还算有意思，但缺点也同样突出——那就是3D图像的表现力差极了，这集中表现在球员的模型和动作上。场上的的球员永远只会像僵尸一样跑动，像超人一样瞬移铲球，守门员傻站着就像木头一样，而且球员不管亚非拉美长得都差不多，没准是哪个科学机构克隆量产出来的……足球场面也永远是大开大合，只要后卫断下球来，就会直接用日本控球流最精髓的部分——开大脚完成攻防转换，一脚踢给本方守在对面门前的前锋，然后瞬间进入射门节奏。如果球射不进也没有角球任意球这一说，而是又会随着一个大脚回到本方门前，中场球员坐下来喝茶都没问题……如果说我们能接受《天使之翼》这种卡通2D风格的指令足球游戏，也支持厂商使用3D影像，但这种扭曲的画面和动作是球迷绝不能容忍的，简直不像是追求技术足球的日本人做的游戏。

KLab已经与北京的昆仑万维公司合作，将在近期推出《梦幻十一人》的国服版（包括Android和iOS版）。如果你喜欢看球多过踢球，喜欢充当教练运筹帷幄，更喜欢回合制的游戏，那《梦幻十一人》会是你的好选择，等不及的玩家可以先下载日语版iOS和Android版本马上试玩吧！



采用433阵型，右边会显示现有球员的战斗力



合成最强的球员吧



采用433阵型，右边会显示现有球员的战斗力

手感一级棒，内容略单薄
——《命运之神》全国首测

■供稿 触乐网
执笔 oracle

这次触乐网抢先拿到了预计在今年4月发布的《命运之神》开发版，并对当前版本进行了详细评测，扎实的手感，爽快的战斗，让我们先睹为快。

初上手《命运之神》，游戏给我们的感觉很是惊艳，这主要源于扎实的手感。能在虚拟按键上将拳拳到肉的手感做出来的游戏不多，《命运之神》算一个，再加上成熟的系统和较高的完成度，甚至让我们有些不相信这款游戏出自一个名不见经传的小团队（奇酷工场）之手。

就如同视频中演示的那样，《命运之神》是一款45度斜视角动作游戏，类似的我们能想起《永恒战士3》《地牢猎手4》。但后两者作为动作游戏，最大的问题就是动作性不够强，出招力度轻得像纸，核心思路还是装备压制。和市面上这些同类游戏比起来，《命运之神》就显得硬派得多：操作虽然是常见的虚拟摇杆+虚拟按键，但移动和出招异常顺畅，打击感好得让人喜出望外，配合节奏到位的音效，居然有一种震动手柄的错觉。

在战斗系统上，《命运之神》在增加操作繁琐性的前提下，做到了相当大的自由度。按键由3部分组成：一个普通攻击，3个特殊技，再加一个近似于觉醒技的大招。看似简单，但随着角色等级的提升，3个特殊攻击都会增加多段衍生技，玩家可以视剩余能量和敌人的血量选择是否追加多段技。在能量充沛的前提下，连按几下特殊攻击就会触发华丽的后续连击，爽快感十足。

以手游的角度来说，《命运之神》的动作判定是严谨而硬派的。热爱动作游戏的玩家，稍许钻研操作技巧，可以在战斗中自由地实现变招、浮空追打、特殊技连携等操作，套路化并不明显。事实上，在日式ACT逐渐式微的当前，哪怕是PC上的端游，都不太容易做到这一点。

更加难得的是，《命运之神》为三个职业都内置了常态化的闪避。什么叫“常态化”？我们可以对比同类动作手游，甚至一些PC上的蹩脚欧美动作游戏，“闪避”的操作往往是一个需要消耗能量、甚至自带冷却时间的技能。因为，一方面，出于动作设计的无能，这些开发者无法设计出一套靠谱的出招-硬直体系；另一方面，为了更好地把控难度（消除玩家操作技巧的优势），需要额外消耗资源（而资源可以用数值系统来限制）的闪避是一个傻瓜但有效的方案。由此带来的负面作用是，这类游戏的战斗通常比较

呆板，有一种“剪刀-石头-布”的蠢劲，原本擅长动作游戏的玩家，在面对这类游戏也往往觉得有劲使不出来——开发者就压根没打算让你使。

而在《命运之神》里，闪避是一个极为普通的技能，双击左侧的虚拟摇杆，刺客可翻滚，战士可远跳，法师可闪现，除了会有短暂的硬直，没有任何代价。这意味着从系统来讲，游戏是鼓励多用走位技巧的，在同样的装备水平下，活用闪避和走位，和只会一个劲猛冲猛打，效果完全不同，在手游一个劲弱化操作比重，强调数值的当下，《命运之神》操作水平差异体现得相当明显。

除战斗之外，游戏的其它部分也有相当高的完成度。无论是场景还是界面UI，都呈现除了足够丰富的细节，且风格统一，大气易用（虽然有点模仿“暗黑3”的嫌疑）。试玩一轮下来，整个游戏给人感觉相当干净，没什么花里胡哨的窗口和按钮——当然，我们认为这也与游戏尚未对外测试，各种活动和功能入口尚未开启有关。

值得一提的是，虽然游戏时的场景数量偏少，基本10级一个大场景，但开发者用和“暗黑”类似的随机地图设定，哪怕是同一个副本，两次进去的结构都不一样，在一定程度上弥补了重复度高的缺憾。

优点说到这里，下面说说缺点。可能是由于游戏还在开发的原因，缺点与优点几乎同样突出，且问题比较低级。比如作为一款以“刷图”为主要流程的游戏，刷图打来的无用装备，目前只能卖掉，游戏既没有提供分解素材功能，也没有提供“装备吃装备”这种简单粗暴的废物再利用机制。偏偏游戏没有一键贩卖功能，每个装备都要手动点击卖出——雪上加霜的是，每卖一件装备，都要跟服务器通信一次，每次相当大的延迟，体验很是不堪。

就我们拿到的版本来看，游戏内容还比较单薄，玩家能做的只有“推图”，不断地接任务，一个副本一个副本打下去。对比同类游戏，《命运之神》缺乏一些“活动”来调剂节奏，导致流程是比较单一的。不过这个应该是开发进度的问题，因为在任务界面，我们是可以看到“活动任务”这个标签的，点上去则是“即将开放”。

或许正是“活动任务”这一环欠缺的原因，游戏的数值体系有很大问题。按照流程顺序推进，第二章的后半部分已经呈现出难度失衡的态势。而刚步入第三章，副本的“建议装备等级”已经远远超过了我身上的装备，挣扎着打完，掉落的装备居然穿不上，提示人物等级不够，这时数值已经失控。究其原因，应该因为缺乏“活动任务”，导致玩家只能靠推图来成长，过早地推进到了高级副本。

不过，虽然我们后面说了很多“活动任务”，但从内心来说，我们并不希望《命运之神》变成一款“内容不够，活动来凑”的游戏（虽然大家都在这么做），而是希望游戏能提供真正优良内容和体验，特别是对于这么一款难得手感扎实的动作游戏。目前数值部分还有很大的调整空间，而从商城、宝石、SP等现有设定来看，游戏的“坑”可大可小，可以小到角色可以循序渐进地成长，爽快地推图，也可以大到不刷个几十次就没办法学新技能的地步。虽然《命运之神》比同类作品更强调技巧，但“数值之神”依然可以左右玩家的体验。待游戏实际上市如何，恐怕只能看开发商的态度了。P



游戏的画面还算不错



游戏的操作也比较有特色



不得不说，游戏有一些“暗黑3”的影子



人物属性和道具界面



《秋战：军阀混战》——“三国志13”的季前篇

■供稿 触乐网
执笔 TRON

iOS平台上最具中国风的战争策略游戏《秋战》（Autumn Dynasty）近日推出了它的续作《秋战：军阀混战》（Autumn Dynasty Warlords）。其实，即便从未接触过前作的玩家，也可以迅速上手。因为它的整体架构，从经济、外交、武将，到战争系统，根本就是一部简化版的《三国志》，甚至年城市管理、征兵等系统的用户界面，也让人产生各种山寨三国网页游戏的既视感（绝非贬义）。尽管作品并未内置中文支持，但这部很能接地气的作品不会给国内玩家产生任何的障碍。

《秋战：军阀混战》的游戏方式分为三块内容：城市管理，玩家通过触摸一个直观化的城池3D模型，对防御、训练、经济与秩序四种建筑物进行修建于升级。与传统“三国”策略游戏不同的是，由于每个城市的建筑格极其有限，一般只有两到三个，而且城市本身也不存在规模扩大后新增空地的设定。如果玩家让军事类建筑将占据大量空位，那么这就意味着经济设施没地方可造，因此在游戏的前期并不鼓励穷兵黩武式的扩张。即便在占领多个城市之后，也需要树立“全国一盘棋”的思想进行整体规划。

较传统的策略游戏相比，《军阀混战》的内政环节已经进行了最大化的精



如果侦察工作不到位，就容易出现这种情况——手中只有初级的矛兵和弓兵，而对方从迦太基穿越来的战象都冒出来了



战斗前的规划体现出了一定的战略成分，虽然打起来都是按照Kill them all的规则

简。粮食和征税的概念根本没有，玩家完全不用担心“先军政策”或者是“收过头税”的政策会引发民变。这帮顺民还尤其懂得计划生育的好处，绝对不会让人口问题成为制约发展的瓶颈，而且征兵与本城的人口数完全没有关系，只要你一声令下，他们都会响应主公的“call of duty”。虽然有瘟疫横行、山洪暴发、山贼入侵等等不和谐的事件会上演，但唯一值得玩家关注的，还是每回合产生的金钱数量，它是决定你军力与扩张速度的唯一因素。将复杂的内政模拟统一于金钱的好处，就是让玩家能够将有限的精力全部放到宏观的决定上，这符合移动平台战略游戏的设计特点。

第二个内容，是军官系统（Officer）——确切的讲，应该叫做武将系统，因为“Officer”的概念与欧美历史策略游戏中的“事务官”（Agent）有着本质性的区别。《军阀混战》中的军官不仅融合了刺客、外交官、间谍等战略单位的职能，它同时也是一种军事单位，没有他们领导的军队，其作战效能是极其低下的，完全可以用一触即溃来形容。随着本方武将数量的增多，你就可以在一回合中委派更多的工作，从而让自己的帝国高速运转。

第三块内容，是《秋战》的最大卖点——实时大兵团冷兵器战斗。战场与部队均为水墨画风格，用手指点击己方部队之后在屏幕上进行滑动，对着多个己方单位画圈即可实现全选，再拖动即可发出精确的行动指令，好似是古代羽扇纶巾的军师们手持笔墨在地图上规划战局，“谈笑间樯橹灰飞烟灭”。通常一场战斗只能统帅6至8至部队，双方必须在4分钟倒计时结束前决出胜负，这避免了玩家用烧钱得来的人海对AI对手实施一路平推的无聊打法。兵种的相生相克在战斗中的表现也相当明显，因此即便是手下清一水的高等级部队，如果控制不当，一样会被敌人打得满地找牙。

虽然它的战斗方式遵循的依然是“剪刀、石头、布”式的平衡法则，单位本身既没有技能（只有装备令牌之后可以给某些兵种带来一些数值上的优势），你根本无法操作一群骑兵以纵队方式突破弓兵的箭雨，或者是让这些骑士们从长枪兵薄弱的侧翼将其一举冲垮。但想赢得一场战斗，并不是靠胡乱在屏幕上面划几下，让本方单位找到属于各自的软柿子就能办到的。本作策略性，表现在玩家对战役全区的把握能力。没有一次针对他势力的攻略，可以靠一场战斗就能达成，你需要合理制定各个阶段的行动计划，任何一环的差错都会导致满盘皆输。比如在进攻一个距离大本营较远的城池的时候，玩家就可以考虑设立行动基地（Base Camp），这样就可以保证在下一回合开始之后直接从前线发动进攻，让敌人根本没有喘息之机。对方军势正旺，则可以考虑将大军潜行埋伏到密林之中发动伏击战。城市攻略战是按照先扫清外围据点，再发动攻城战的步骤进行的。即便你的大军已经兵临敌城下，是正面强攻还是寻找薄弱处进行重点突破，是直捣黄龙还是在巷战中歼灭敌有生力量，玩家依然要面临着这些选择。总之，一系列分支任务的达成，才能获取最终的胜利。

《秋战：军阀混战》很自然地让人联想到《三国志》系列历史上最具争议的一部作品——《三国志12》：图标变大了，用户界面Web化，城市变少了，简化内政系统与兵种，实时战斗……二者的设计理念几乎完全一致。《三国志12》被老玩家们吐槽最多的地方，就在于它为了“专为平板设计”这一卖点让游戏变得过于快餐化。其实，说San12是平板游戏，这确实有失偏颇，因为即便在游戏发售的时候，Win8也没有推出，而且它后来也并未推出过iOS与Android版——打着“三国志12”名号的山寨游戏倒是可以在两大市场中搜到一大把”。因此说San12是一部为Windows7的Tablet模式设计的”微众“（比目前只有个位数占有率的Win8平板相比，当年的Win7触控设备真的连”小众“都算不上）作品，不如说是光荣为“三国志”未来的移动化进行的一次试水。

但即便用移动玩家的需求来看，《三国志12》依然过于复杂。《秋战——军阀混战》则在前者的基础之上继续精简，实现了完整形态的移动化。当然，由于手游在开发模式上的局限性，为了可怜的一丁点内容不被玩家很快玩完儿而进行的毫无意义的来回折腾，在《军阀混战》的身上再次显现——它的战斗的确节奏流畅，但战略层面则显得拖拉无比。由于在一次攻侵作战中，玩家往往是一次就把敌军的主力全歼了，但依然要在大小地图界面之间来回折腾（因为每回合只能进行一次军力调动，哪怕是兵不血刃的清除了敌军城外的据点，想开到就在眼皮子底下的城门口，还是要等到下一回合开始）。这一难题，似乎还是要留给光荣来破解。



战斗前的规划体现出了一定的战略成分，虽然打起来都是按照Kill them all的规则



洪水、瘟疫、盗贼……唯一的影响就是让你破财



捅破日式卡牌手游的窗户纸——《圣剑传说：玛娜崛起》

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

这两年SE在手游平台上的动作很大，但多数被传统玩家嗤之以鼻，因其炒冷饭和随大流行为，经常被称作“手游大厂”，但时过境迁，SE这样拥有丰富传统游戏开发经验的公司在逐渐显现出自己的优势，《圣剑传说：玛娜崛起》便是一个前兆。

史克威尔艾尼克斯（SE）旗下的《圣剑传说》是个以“动作RPG”为卖点的游戏系列，自从1991年在SFC上发售首作后，就以其独特的打击手感和故事情节而饱受好评，成为了日本ARPG的招牌。时隔多年，游戏的续作《圣剑传说：玛娜崛起》（聖剣伝説 Rise of mana）登陆了智能机平台并采用3D引擎制作，卡通风格的画面很是精致，人物动作流畅，比起市面上其他的卡牌手游要华丽许多。

故事以天使和恶魔的战争拉开序幕。落入凡间的天使与恶魔的力量被双双削弱，为生存下去不得不合为一体，由此也引出了游戏最大的特点–双主角切换。是的，正像名作《双星物语》一样，玩家在游戏的进行过程中可以自由切换两名角色。由于村民在对待天使和恶魔时的态度不同，我们可以借此套出不少信息，让故事发展下去。

在战斗时，玩家同样要活用人物切换。天使与恶魔共用一把武器和一根体力槽，虽然攻击动作相似，但却可以使用不同的必杀技，必杀技的冷却时间也是各自独立的。在切换人物时，不仅上名角色受损的体力槽会渐渐恢复，还会立即放出一记必杀技–当然切换人物也是有冷却时间的。玩家必须把握好时机，在角色被打得奄奄一息时，或在必杀技刚进入冷却时间的时候切换人物。有效利用好人物切换的冷却时间，让两名角色都能保持最佳状态，就是战斗胜负的关键。

与传统培养人物角色的卡牌游戏不同，《圣剑传说：玛娜崛起》需要培养的不是人物，而是主角们手持的武器与跟随在身边的宠物。武器与宠物都可以通过吸收同类物品进行升级，升级到一定程度还可以进化。值得一提的是，每种武器、每只宠物都会有不同的主动和被动技能，甚至同一类武器（如剑）之间的技能也会有很大差异。玩家不仅要考虑武器和宠物的攻击力，更要考虑这套技能是否用得顺手。

游戏提供了两种操作方式。默认的是单手操控，以一根手指移动并点击敌人的触摸模式。触摸模式的玩法有点像NDS游戏《塞尔达传说：幻影沙漏》（这款游戏让很多人第一次感受到了“没有按键居然也不妨碍玩游戏”），但操作显然不如其流畅，且经常会发生误触，在打Boss时很容易自毁长城–这倒不是说“玛娜崛起”做的不好，而是电容屏的精度不如电阻屏，手指点击的准确度也无法与NDS附带的笔相提并论。除了触控模式外，游戏还提供了双手操控，即左边屏幕负责移动，右半边屏幕负责攻击和闪避的虚拟摇杆模式。虚拟摇杆的操作感显然比不上实体按键，但总归比触摸来得顺畅，不过相对也存在着战斗中闪避困难的问题。好在游戏支持手柄操作，如果您是一位土豪，拥有罗技的G550外接手柄，那就可以享受家用游戏机级别的精准打击。

日本是卡牌游戏的天下，但这些卡牌游戏大都只有战斗系统还算够看，技术却逐渐被欧美同行抛开（大量2D的静态图片实在谈不上什么技术），这与日本游

戏在家用机市场上的窘境颇有几分相似。

虽然《圣剑传说：玛娜崛起》在目前的日式手游里素质可以说是首屈一指，画面华丽看起来无限接近于传统游戏，但仍没有完全摆脱卡牌手游的陈旧理念——扭蛋抽卡、友情召唤、卡片合成、属性相克、行动点数、复活水晶等卡牌手游中喜闻乐见的元素这里一个不少，甚至游戏里的战斗都被强行分割成了一段一段——这简直是照搬卡牌手游里的分段关卡，大大降低了系列以往的爽快探索感。可见本作除了画面外，其他部分都没有达到传统游戏的标准，还是在用卡牌游戏的旧思路做游戏。

不过反过来想想，率先吃螃蟹在画面上突破卡牌的限制或许也是个不错的选择，因为玩家适应新的画面比适应新的收费模式更加容易。随着玩家的眼界逐渐开阔，到了手机上充斥着3D人物的时代，日式手游摆脱扭蛋抽卡这一套的一天也不远了。

移动设备硬件和软件的进化速度远超人们想象，苹果和安卓转眼间就将日本根深蒂固的翻盖功能机打得屁滚尿流，各种市场中无数新奇有趣的App瞬间俘虏了日本人。事实上，伴随着云技术的发展，将游戏在云端运算好，然后利用高速网络传输到各种显示设备上的做法会越来越普及，如通信商Docomo就已经将Wii主机上的网络游戏《勇者斗恶龙10》原封不动地搬到了手机和平板上。外接手柄种类的逐渐丰富也扫平了最后一道操作障碍。这也预示着了未来几年里游戏界的主题——平台一体化。未来我们有望玩到与游戏主机完全同步并且共享存档的手游，即一些能让人专门拿出时间来研究的“重度手游”。

SE固然被玩家们戏称为“手游大厂”，但这只是传统游戏机玩家的看法。对于手游玩家来说，这个“大厂”只不过是将智能机当成一个炒冷饭赚奶粉钱的平台罢了，其认真程度和影响力远不能与GungHo（《智龙迷城》开发商）这样一心一意扎根手机的厂商相提并论。但到了平台一体化的时代，SE这样拥有丰富传统游戏开发经验的公司就可以显现出自己的优势了，因为他们只要按照自己擅长的规格开发游戏就好，无非是在收费模式上进行一些妥协。如今SE已经把之前两位数的开发部门合并成了一个巨型的第一开发部，随着《勇者斗恶龙10》和《最终幻想14》两部网游版走上正轨，他们已经将精力和资金集中到了智能机游戏上。《圣剑传说》之后，《最终幻想AGITO》也会登场亮相。“卡牌”这一层窗户纸，或许很快就会被完全捅破。P



圣剑传说：玛娜崛起0317\通过切换人物，我们可以从村民口中得到不同的情报


游戏中拥有各种各样的巨型Boss，挑战时一定要掌握好切换人物的时机



SE之前只不过是拿“secret of mana”这样的移植游戏和《圣剑传说：玛娜之环》这样的换壳卡牌游戏来敷衍玩家



游戏有触摸、虚拟按键、外接手柄等多种操作方式



虽说《圣剑传说》还没能摆脱扭蛋抽卡套路，但已经比同类游戏进步了不少



卡通风格的游戏画面非常亮眼，“手游大厂”的技术力依旧不俗

东映再出重拳 欲以动画授权进军中国手游市场

■供稿 触乐网
执笔 hjpotter

3月25日，日本东映动画株式会社召开新闻发布会，宣布将与上海通耀公司（Access Bright）开展动画以及游戏开发运营的合作计划，并推出一系列由旗下动画改编而成的原创手游作品。最近人气高涨的一月新番动画《机械人少女Z》将会成为首部被改编成游戏的IP。与前几日公布的页游《机器人少女 Z Online》不同，这次由通耀负责制作的《机械人少女Z》是一款标准的智能机游戏，计划在2014年秋季登陆中国市场。

东映动画成立于1948年，是日本最老牌的动画制作公司之一，旗下拥有《龙珠》《海贼王》等一系列高人气动画作品。《机器人少女Z》是东映动画将大师永井豪笔下的“魔神三部曲”进行再次创作，将机器人美少女化后推出的总计12话的原创搞笑动画。

日本游戏厂商中进军中国市场者不在少数，但成功者寥寥。世嘉、史克威尔艾尼克斯、KONAMI等大型开发商都曾在此因“水土不服”而遭遇过惨败。目前中国火热的手游市场也存在着不少“暗礁”，如中国手机网络速度慢，流量收费过高，且低性能的安卓手机相当普及，因此很多横扫日本市场的大作都会在中国市场折戟——这些游戏通常画面华丽，容量较大，且强制要求联网。此外，外资游戏商进入中国只能和当地公司进行合作，得到的收益会相应大幅降低；部分日本高层人员不肯正视中国游戏市场，对游戏进行“接地气”的本地化改进，也都是失败的原因。不过拥有超过3.47亿用户的中国手游市场依然是一座任何人都不能忽视的金山。东映的优势就在于他们并不是一家游戏公司，他们的王牌只是手中的动画作品版权，因此不必担心游戏的移植和本地化问题，只要交出改编权放手让中方操作就可以避免“不接地气”的问题。

上海通耀公司是一家由中日两国游戏行业人士组建，以代理和运营日本游戏为主要业务的公司，主要的引进作品包括卡牌手游《金币传说》，稻船敬二的创意之作《大叔鸡蛋》等。据了解，东映将会与通耀共同成立一个游戏事业部，具体工作将分工进行。东映负责提供剧本、人物设定、音乐和配音等各种素材，并进行监督与协助，而通耀则会负责具体开发及运营工作。通耀的CEO秦智勇表示：“通耀非常重视并且珍惜与东映动画的共同事业，为此公司专门组建了由世界游戏场景设计大赛冠军，以及中国国民级游戏的核心开发人员组成的十字军工作室来担任本次的开发工作，在今后的发行上也将积极和中国一线公司合作，整合更多的优质资源，共同做好开发和发行工作。”

东映近日屡出重拳，其目的显然不仅是合作推出游戏，还有着借机打击在中国横行无忌的盗版动画，并提供正版产品的打算。事实上，目前在中国各大网站上热播的《机器人少女Z》就没有取得东映的授权。虽然近些年的中日关系就如同晴雨表一样冷热不定，但国内厂商对优秀作品版权的争夺不但没有受其影响，反而越来越激烈。前有腾讯联手集英社并对盗版漫画进行封杀，后有乐视、优酷、爱奇艺等网站每个季度的新番动画独家放送权争夺。东映对这片庞大的市场觊觎已久，因此他们才选择了与中国联通、上海东方传媒等大企业有着紧密合作的通耀。通耀在这次合作中所扮演的角色不仅仅是游戏的开发者，更是版权的维护者和传播正版作品的布局者。

这并不是东映对中国盗版市场的首次出手，2月时他们便与DeNA中国和完美世界达成协议，委托他们针对《圣斗士》《海贼王》等动画作品的侵权改编进行打击，并向各大市场发出了律师函。这其中受影响最大的无疑是有爱互动——他们的拳头产品《梦想海贼王》《黄金圣斗士》等均为盗用东映动画版权的作品。就目前来看，打击情况似乎不太理想——因为《梦想海贼王》等游戏虽然在苹果的App Store下架，但在各大安卓市场上依旧可以下载到，制作方也在不断与版权方“躲猫猫”“打太极”。可见东映的维权之旅，依旧任重而道远。



一月新番搞笑动画《机器人少女Z》



梦想海贼王》得益于动画作品的高人气，营收颇丰



东映再出重拳：欲以动画授权进军中国手游市场\由东映授权的改编游戏数不胜数

移动游戏作恶指南（连载二）

■供稿 触乐风
执笔 张帆

指南三：衣冠楚楚的淘金者

对于应用炒卖的从业者而言，这份事业及其所带来的收入皆是正当、体面的。一些微妙的区别可以轻易回避这一群体可能遭受的指责——例如Carter Thomas就曾通过批评俄罗斯应用开发者Anton Sinelnikov的山寨行为来为彼此的事业创造出高下之分：后者是iOS游戏市场中臭名昭著的开发者之一，他曾在2012年初连续山寨数款当时的热门游戏，并以易构成混淆的命名误导用户，例如Plant vs. Zombies（山寨Plants vs. Zombies）、Temple Jump（山寨Temple Run），Tiny Birds（山寨Tiny Wings）。这些欺诈应用在通过苹果公司的审批之后，于App Store中肆虐长达一个月之久，直到英国卫报撰文抨击此事，这些应用才遭到下架处理，而Anton Sinelnikov的开发者权限也随之遭到封禁……至于他与Carter Thomas的区别？至少Carter Thomas没有被苹果公司封禁权限，甚至没有引起过原作开发者的注意。

颇为有趣的现象是：这一群体提倡通过换皮和植入海量广告以愚弄用户的可疑道德立场，是以对法律与制度的崇尚为基础的。Carter Thomas及其同僚会在亲自撰写的教程与心得中频繁强调炒卖的合法性、如何规避潜在的法律问题，以及当前制度（尤其是App Store的审核制度）对于这一模式的认可。

“在未得到他人许可的情况下，采用他人的框架（framework）或源代码开发应用是违法的，在着手换皮之前，你必须先得到相应的授权……需要注意的是：即便是获得了授权，也不意味着你可以为所欲为。你仍会受到特定的条款约束，例如不能将该框架再次向他人出售，或是不能将该框架冒充为自己的作品……基于对原创性的顾虑，换皮行为可能会遭到指责，但现实是诸多企业似乎对此并不在意，而且在绝大多数情况下，用户也并不在意……对于以Sinelnikov为代表的不加掩饰地山寨游戏的开发者，那些正规的游戏开发者曾怂恿苹果以实际行动反对他们，但苹果并没有就此问题发表过任何声明。”

“从零开始进行创作需要大量的时间，就如同从地基开始搭建一所新居，但你也可以选择立即入住其他人已经盖好的房子。根据我的所见所闻，没什么能够保证亲手盖房子能够为住户带来更好的结果……”

Carter Thomas曾如此引用同行Tim Buchalka的发言为自己的事业辩护。现年50岁的Tim Buchalka是应用炒卖行业内的先驱和异类：他并不像大多数同行一样对程序一窍不通，而是一个拥有25年从业经验的资深程序员，这意味着除了能够在应用程序的源代码方面实现自给自足之外，他还会为这个行业输送燃料。2013年11月，Tim Buchalka甚至为这份事业撰写了一本教程，在Amazon的Kindle平台上以9.99美元的价格出售，在寥寥无几的书评中，有读者严厉地抨击了鼓励开发者为应用换皮的行为，面对“山



Anton Sinelnikov的部分作品，在2012年2月的一次“集中清查”后销声匿迹



im Buchalka的著作：如何更快、更便宜地让你的游戏上架App Store——而不需要编程或美术技巧

寨”的指责，Tim Buchalka做出了这样的回应：

“我完全认同‘山寨（clone）行为是有害的’这一观点。但换皮（reskin）与山寨行为完全不同，换皮并不偷窃任何人的想法——山寨意味着在未经授权的情况下复制其他人的作品、图像和音效，并试图将他人的作品冒充为自己的，而换皮所涉及的是通过有良好信誉的网站购买正规的源代码，通过全新的主题、图像与音效做出一款新游戏。换皮行为并不构成偷窃，没人会因此遭到山寨，程序员和美工会为他们的创作而获得报酬，音效亦是通过正规途径购买所得……如果你有节操地（ethically and properly）进行换皮，为玩家着想，并致力于为他们创造良好的游戏体验，换皮就会有非常出色的表现，而苹果也会乐意接受你的游戏……苹果公司允许换皮的现实足以充分说明换皮的合理性。”

就这样，基于这一行业所崇尚的规则，换皮行为的山寨嫌疑被洗得干干净净。为了进一步与规则所不容的行为划清界限，Tim Buchalka还顺便提到了该行为会遭到滥用的可能性，并且立场鲜明地对此表示了反对——部分开发者可能会铤而走险，通过大量劣质应用向App Store注水（spamming）。

“注水”这种行为在论坛上被称为灌水，在广告界被称为群发垃圾邮件……这意味着同一件事：通过大量缺乏营养（很有可能没人需要）的内容填充人们的视野。在App Store中，注水意味着高产量的低品质应用，而这正是应用炒卖行业所面对的另一项指责。

2014年1月14日，AOL传媒集团旗下的非官方苹果网志（The Unofficial Apple Weblog，TUAW）在这个标题下报道了一位应用炒卖者的所作所为：《某人为了找乐子向App Store注水，而且还赚到了2800美元》。

报道的对象Gabriel Machuret在2013年11月10日于App Store上架了自己的第一款应用，为了“找乐子”和追求快捷的收入，他满怀热情地投入了炒卖事业，通过一家位于菲律宾的廉价外包工作室，在20天内基于相同的源代码换皮提交了35款应用，其中6款遭到了苹果公司的拒绝，29款得以成功上架App Store，应用换皮的平均成本仅为60美元，而成功上架的应用在两个月内所获得的广告收入为他创造了2892美元的净利润。他甚至公开承认这些应用的品质不佳，代码亦不理想，甚至有完成必要的测试和修正，但在经历一连串的鲁莽与疏漏之后，他的实验却大获成功，接着就宣告以更高的效率投入了更多应用的炒卖流程之中。

“我爱的是钱而不是应用。我压根就不关心应用本身，对我而言开发应用只意味着从中获得的收入……我将应用视为投资、财产，但绝不会将梦想、热情和‘灵魂’注入应用开发之中……”

这位成功者和成功学的传教者对于TUAW的报道非常不满，他拒绝承认自己的行为构成了注水：“这些应用得到了苹果公司的批准，通过了人工审核的流程……人们通过搜索找到了一系列应用，然后下载了我的应用，他们得到了应用描述所许诺的内容，他们玩到了游戏，并且相当受用。”

就像Tim Buchalka所强调的换皮与山寨行为的区别那样，Gabriel Machuret也为区分换皮与注水找到了突破点：传统意义上的注水意味着用户被动接收垃圾信息，而他的事业致力于为用户创造通过主动搜索和挑选获取的内容。

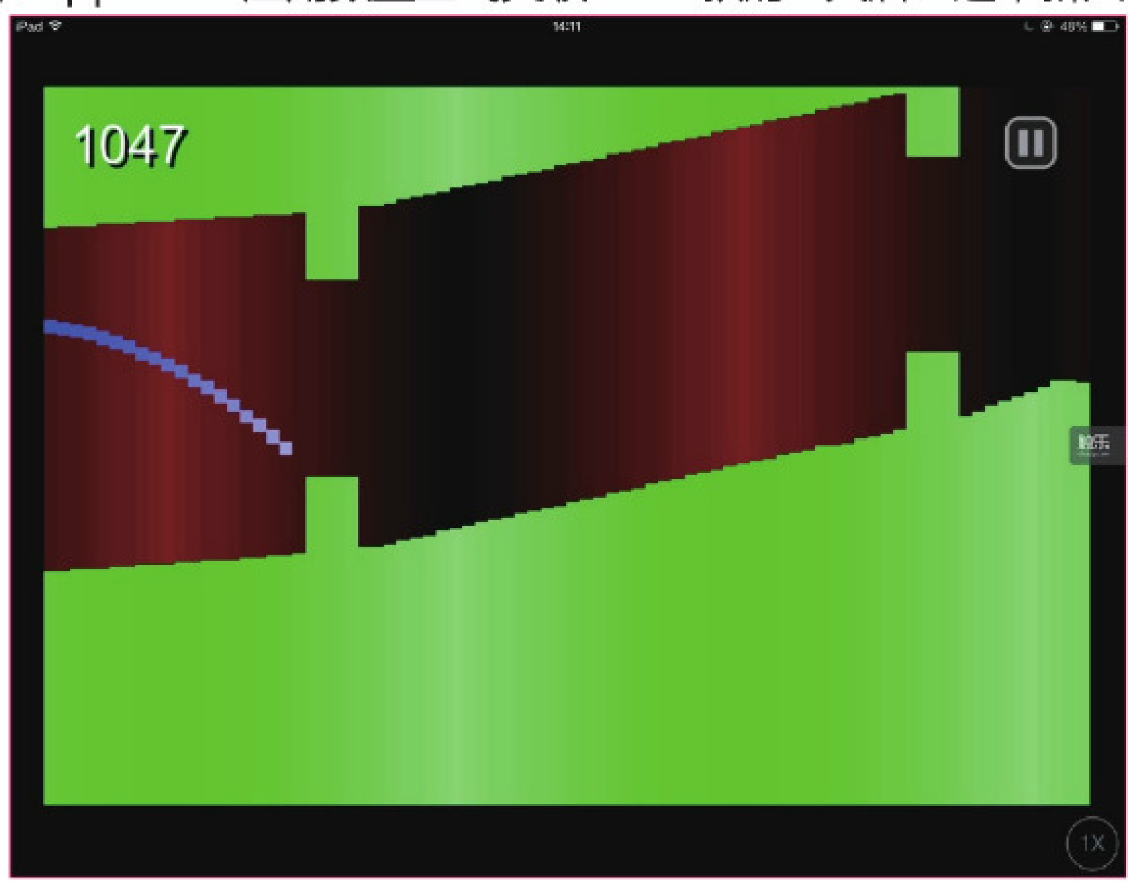
归根到底：如果一切都是用户自找的，我们如何能够谴责开发者的作恶呢？

指南四：淘金噩梦的起源

2008年7月10日，苹果公司宣布搭载500款原生应用的App Store将随iPhone 3G的发售而正式上线，其中有125款为免费应用。上线仅3天后，应用下载总量就超过了1000万。至2013年10月22日，App Store的应用数量已经超过了100万，而下载总量已经突破了600亿。这是一片鼓励任何人参与开采的金矿，苹果会慷慨地向应用开发商支付70%的收入，这个市场每天都在创造值得顶礼膜拜的财富与成功，并且吸引更多人加入到淘金者的行列之中……App Store所经历的一切就如同1848年加利福尼亚的淘金热在虚拟世界中的重现，但那段历史的阴暗面——社会治安与周边环境的恶化，也在其中得到了忠实的还原。

应用的数量与用户的体验不一定成正比，数量的增长也不必然意味着应用阵容的多样化，这些问题一直缠绕着App Store的生态环境：在用户面对着琳琅满目，展示内容已远远超过视野所及范围的货架时，整个环境的能见度也降至了最低。如何在一片朦胧的雾霾中凸显自己产品的轮廓？“以数量取胜”曾是App Store初期的制胜法则。

2009年7月24日——在App Store应用数量正式突破65000款的10天后，这个新兴市场中最高产的开发商之一Khalid Shaikh被苹果公司封禁了开发者权限。Khalid Shaikh是一家巴基斯坦的工作室Perfect Acumen的创始人，他指挥一支26人团队于250天内产出了943款应用（秘诀之一是每周6天，每天12小时的工作制度），并且全部通过了苹果公司的审核，正式上架App



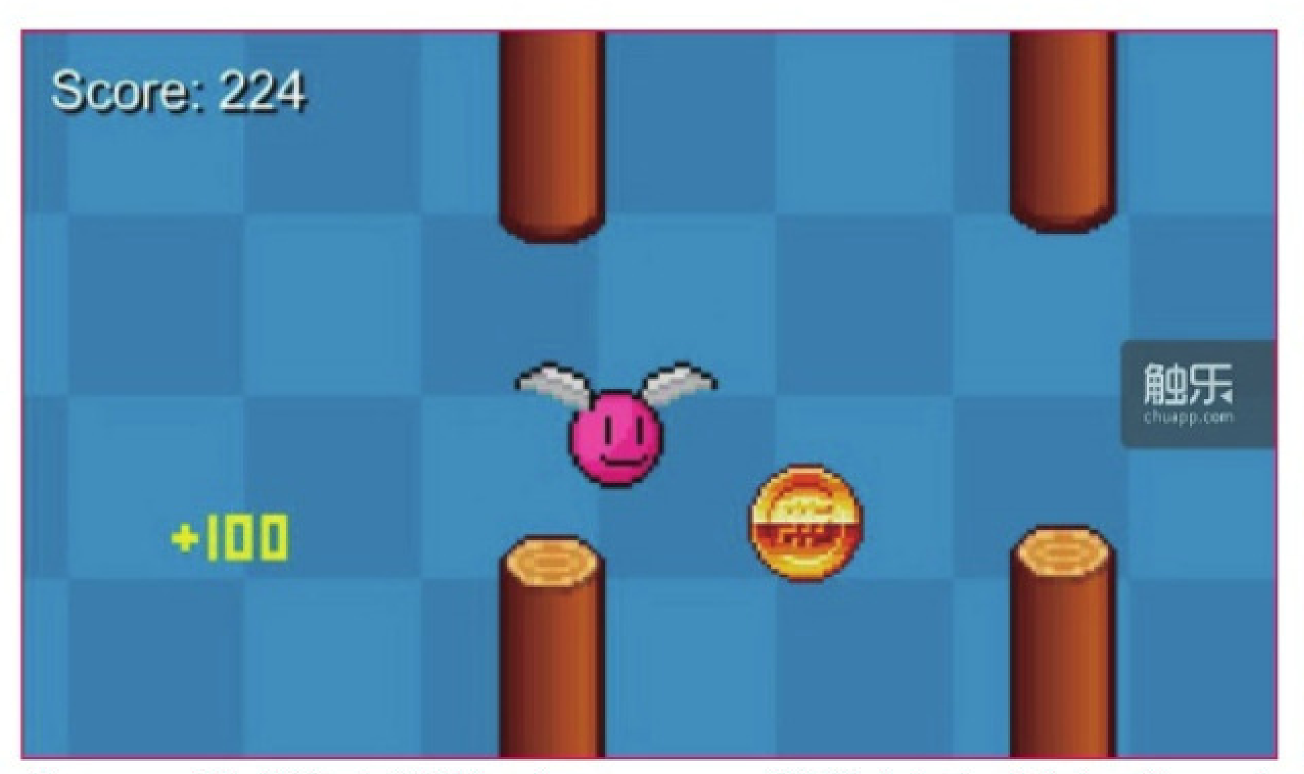
Flappy Bird一系列游戏都源自这一相同的血脉：SFCave



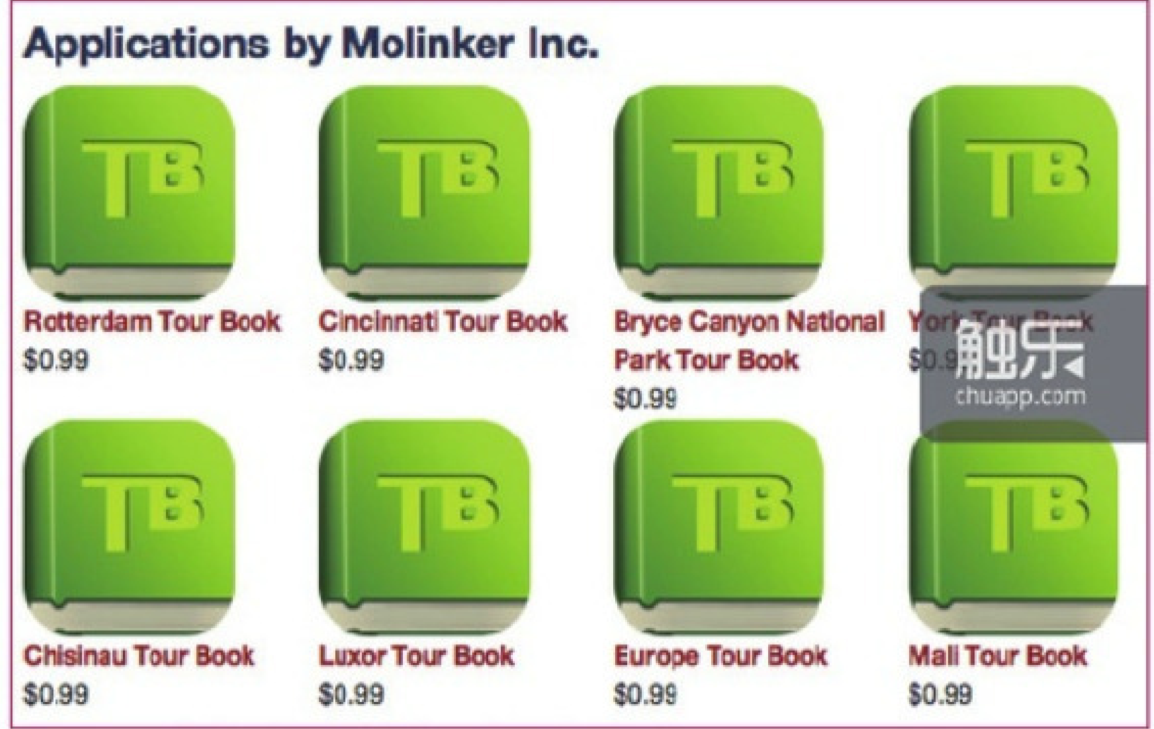
Flappy Bird的祖先之一“飞天女仆老爷爷”同样出自SunFlat之手，完成于2007年4月



Khalid Shaikh，App Store早期的“风云人物”之一，如今连残骸都没留下，关于其“事业”的记录只有为数不多的几张截图



但Sunflat故事的结局是这样的：在Flappy Bird热潮结束之后，他们自己做了一个“飞天女仆老爷爷”的换皮跟风作“Papi Flap”，其姿态之狼狈令人扼腕



导致Molinker遭到驱逐的原因是这家公司在App Store中评论系统中的作弊行为被苹果营销部门高级副总裁Phil Schiller抓了正着

Store。

Khalid Shaikh事业的巅峰就是App Store中那943款定价为4.99美元的应用，其内容绝大多数是由互联网上东拼西凑的文本与图片构成，还包括明目张胆的侵犯版权应用与欺诈性的失灵新闻应用。苹果公司在向其发送的通知中如此表示：“我们已经告知你：你的应用中有超过100款收到了大量的第三方知识产权投诉。并且提醒过你：你有义务在提交应用之前获得必要的授权。尽管如此，我们仍然持续收到针对你的应用的类似投诉……”但是，Khalid Shaikh和他的团队在这九个月间的唯一损失仅仅是一个App Store开发者权限，却通过这些勾当获得了每日高达数千美元的收入。

‘’他通过电话告诉我们：他并不打算去创作什么特别有价值的应用，与之相比，他所选择的是‘更低的产品价值’与‘更高的利润’。”TechCrunch在当时的报道中如此记录他们对Khalid Shaikh进行的采访。

2009年的App Store中存在着大批上架了数百甚至上千款应用的开发商，曾有人根据应用的发布数量为开发商进行了排名，Khalid Shaikh在遭到驱逐之前的事业规模仅能在其中名列第五。前十名中有七位是以发行电子书、电子地图、导游手册或行业资格证书试题为主业的，当时流行的做法即是将产品按照书籍分册或地图区域分拆成数百份应用上架，能拆成两份的绝不做成一份，目的就是在App Store应用所属的类别中抢占更显眼的面积（没错，是面积而不是位置）。但这种手段又为竞争者带来了怎样的结果呢？在今日的App Store中，当年的十强里仅有五位幸存，除了Iceberg Reader主动退出之外，还有四家开发商因违规遭而到苹果封禁，而幸存者中只有日本软银集团旗下发行商SOFTBANK Creative和美国老牌发行商O’Reilly Media仍在维持经营。

我们有必要面对的问题是：在这个故事中，到底谁吃亏了呢？

苹果公司当然不会吃亏——应用数字增加，说明他们的得到了更多开发者的支持；应用数字减少，说明他们在着手清理门户以改善市场环境。即使是在最糟糕的情况下，因欺诈应用或劣质应用而上当受骗的用户也不会愤而砸烂iPhone并发誓一辈子不会再碰iOS平台。违规的应用的开发者也没有吃亏：就连Khalid Shaikh的短命事业也持续了长达九个月之久，没有迹象表明苹果曾因来自第三方的侵犯知识产权投诉而克扣应向其支付的应用收入分成。

真正吃亏的是那些试图通过正当途径参与这一行业的开发者：他们往往缺乏知名度，无法寄希望于得到排行榜的曝光，而当时的App Store几乎所有分类都会被名下拥有成百上千款应用的开发者占据，游戏作为分类之一自然也无法幸免：在2009年的应用爆发期，一位玩家可能需要在App Store游戏分类下翻上几页，才能找到一款真正的游戏（而不是欺诈应用或与游戏无关的应用），找到一款心仪的游戏更是难如登天。真正为iOS游戏市场打响第一枪的《愤怒的小鸟》直到2009年12月10日才正式上架，而苹果的清理门户政策“恰巧”为其铺平了道路：十大高产开发商中有两位已在此之前遭受了致命一击，继Khalid Shaikh被驱逐之后，苹果公司还以“评论系统作弊”为由在12月7日对上架了超过1000款应用的Molinker（西安联客信息技术有限公司）下了逐客令，这些只是因发布的应用数量庞大而被媒体广泛报道的两家，不难想象在此之外还会有多少没搞出这么大名堂的开发商迎来了相同的结局……

在这样的背景下，先于《愤怒的小鸟》上架App Store的Castle Clout与Crush the Castle两部游戏未能取得成功的沮丧现实就更加容易理解了——所谓生不逢时：这两部作为《愤怒的小鸟》创意原型的存在先后于2009年7月与9月上架，却因此被埋没在了被大批被开发商充当占位符的垃圾应用之中。

如今已经无法考证在苹果着手为App Store清理门户之前，到底有多少优秀的游戏作品因相同的原因遭到了埋没：在Flappy Bird借助意外的病毒营销而风靡一时的时候，有多少人能够回想起一部名为SFCave的作品呢？

SFCave是SunflatCave的缩写，游戏名来自Sunflat Games——一家低调的，朴素的，郁郁不得志的日本游戏开发商。他们早在1995年就创作了这款游戏：通过一个按键控制飘带飞翔的高度，在远离洞壁的同时回避障碍物，飞得越远，得分越多……这就是Flappy Bird的精神祖先。SFCave甚至早在1998年就登陆了当时的“智能移动平台”——Palm掌上电脑。2002年3月，短命的（仅维持了18个月）英国趣闻媒体seethru以此为原型创作了flash游戏fly the copter（又名the helicopter game），将SFCave中的飘带替换成了直升机，游戏随即风靡一时，成为了flash流行时期的经典游戏代表作之一，甚至催生了多个专门为这款游戏而建立的网站。但作为改造原型的SFCave却没有像任何一款后继作品那样流行。

Sunflat Games同时还是iOS平台最早的开发者之一，但即便是在全新的平台上，其作品的闪光点仍始终被其他“相似”的产品掩盖着（例如另一款移动平台的流行游戏Doodle Jump的整个轮廓都是基于Sunflat Games的PapiJump搭建而成）。从某种意义上来说，这种默默无闻可算是咎由自取的结果：这家工作室的作风与流行趋势完全相反，他们从不通过换皮来反复利用同一款游戏的源代码，而是反其道而行：利用同一套皮去适应内容与机制完全不同的游戏。在Sunflat发布的30余款游戏中，绝大多数都采用了同样简陋的美术风格，例如单调的配色、背景，以及吉祥物“Papi”那一成不变的红色球体造型，仿佛开发者的心态永远停滞在了dos时期——我并不是在总结Sunflat的“失败原因”，他们并没有失败，只是没能成功罢了。

事实上，Sunflat的每一款游戏原本都拥有成为Flappy Bird的潜质——无论是在积极的方面（一模一样的简单机制与艰难流程，毕竟SFCave是Flappy Bird字面意思上的祖宗），还是消极的方面（Papi系列游戏中有数款作品的难度甚至远在Flappy Bird之上，就连未经打磨的“原生态”外貌与毫不留情的失误惩罚方面也与Flappy Bird不相上下）。这一切自1995年起就已经奠定了基础，之后的发展也一直在按照成功学的步调稳步向前（PapiJump甚至曾是App Store的“首发游戏”之一，这是何等令人垂涎的优势……），但是成功仍然没有眷顾他们——“分析”事业的爱好者当然会忙于列举SFCave与Flappy Bird相比还欠缺了哪些火候（包括但不限于蓝天白云的舞台、清脆的音效和一键分享至社交平台的按钮），但它们之间的一切差



不解风情的国际友人针对中国区进行ASO的产物



im Buchalka亲手换皮的两款应用,前者名为Kamikaze Bike Racer，后者名为Kingdom Prince

异也许都比不上一个拥有超过2300万订阅观众的YouTube播主心血来潮为Flappy Bird录制了一段时长5分钟的实况视频那么重要。

一些从业者习惯于将App Store视为一个孕育成功产品与商业神话的襁褓，支撑这一迷信的则是对整个环境阴暗面的无视：迄今为止，任何在iOS游戏市场——乃至整个移动游戏市场取得成功的游戏，仍然需要依赖于App Store之外的宣传途径，无论是寄希望于用户品质的口碑营销、指望中彩票的病毒营销还是试图通过各路媒体打响的知名度，这一切都无法通过App Store本身实现。问世五年之后，App Store仍然无法扮演销售渠道之外的任何角色，对于产品营销所能提供的助力只有排行榜和搜索两种完全依赖于程序算法的机械功能，其中前者导致了恶意刷榜，后者导致了恶意ASO（App Store Optimization，App Store搜索排位优化），2013年发生在这里的一切仍然是2009年的重现，只不过是由隐性的刷榜和ASO取代了昔日过于明显的海量应用占位。其中刷榜衍生出了两个分支，其一以愚弄系统为目的，利用刷榜公司提供的人力资源制造误导用户的假象，其二以操纵用户为目的，以游戏内虚拟货币或道具等奖励引导用户给予五星好评（请注意：iOS系统中根本不存在通过追踪用户给予应用的评星来发放奖励的API，所有的类似做法皆属于欺诈行为），两者的恶劣程度不相上下，归根到底是要待用户为砧板上的鱼肉。至于ASO，简单粗暴的理解方式是搜索以下这段话：

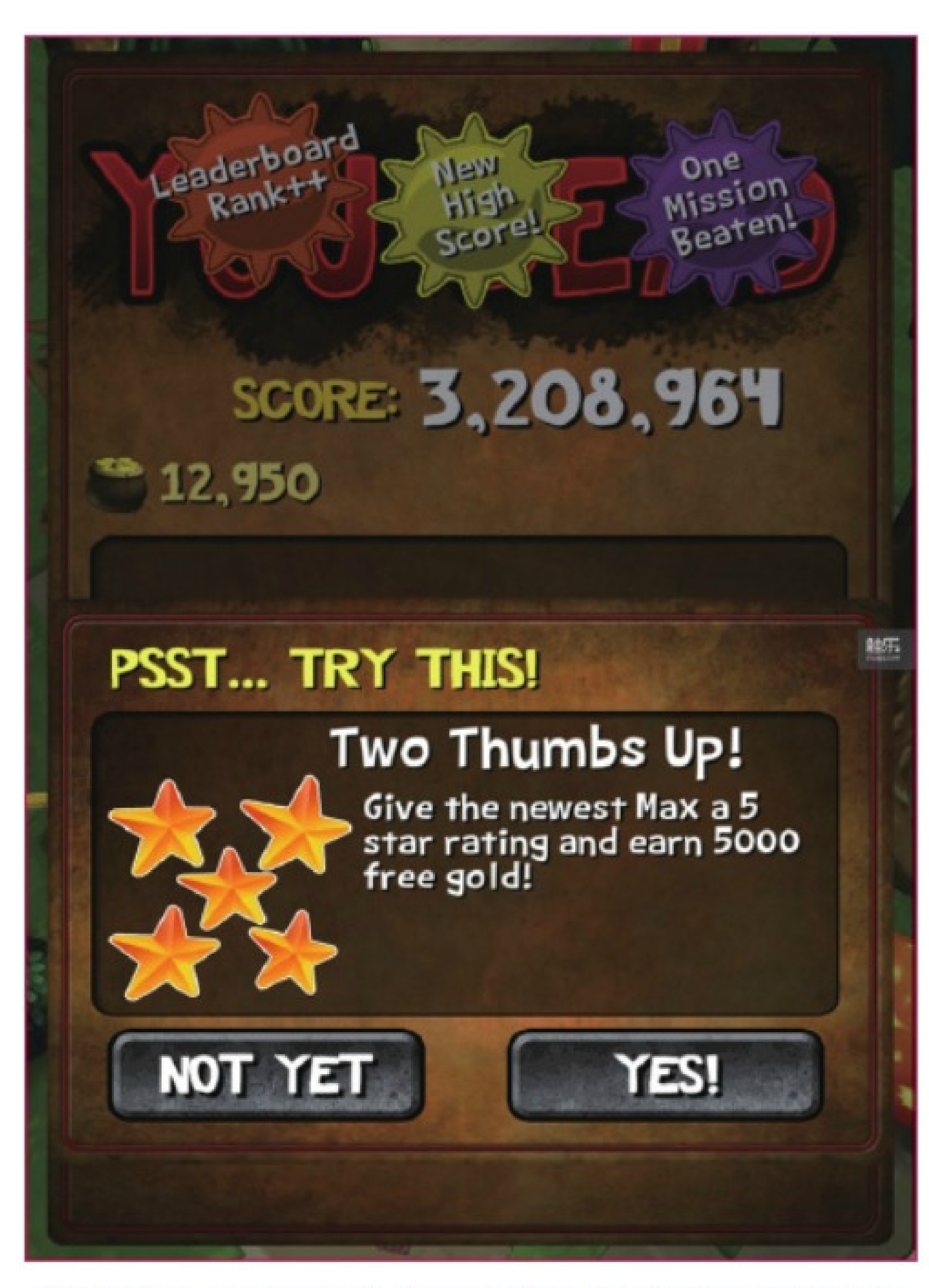
“玩最好的很酷的免费游戏 下载手机单主题qq大厅中国象棋赛车捕鱼达人斗地欢乐双全飞切水果炫舞百度网苹腾迅冒险类安卓泡龙植物战僵尸穿越火线浏览器尔号西瓜络雷霆跑”

这堆奇怪的字词组合就是最简单也最有效的ASO口诀之一——之所以以此为例，是因为这并非是国人的作品，而是一位国际友人——或者说，外国的应用炒卖者针对他所理解的中国国情而定制的ASO。这位隐藏真实身份的炒卖者通过多个开发者账号的马甲提交各种换皮应用，并且在各个区域针对英语之外的语言都设置了与此类似的“热门搜索词”，唯独在英文版中表现得规规矩矩，由此可见苹果公司对滥用ASO行为管理力度的差异。

需要特别注意（吐槽）的是：这段令人费解的词汇组合，是这位炒卖者所发布的应用的通用名称。

在ASO事业起步之初，开发者还在规规矩矩（或者说，战战兢兢）地探索着可利用的漏洞，当时最过激所作所为也无非是在应用的关键词中动手脚（应用的关键词不会直接显示在名称和描述内容中），偷偷添加与应用本身无关的热门搜索词。随着有人壮胆突破了这一下限，ASO的败坏很快就变得一发不可收拾：只通过关键词是无法与那些胆敢对应用名称动手的开发者竞争的，于是这种风格的命名在炒卖者行列中迅速流行起来：搜索“魂斗罗”的结果中会出现几本英文字典？这很正常。搜索“冰雪奇缘”的结果中会出现与迪斯尼动画完全无关的东西？司空见惯……如今可能每一个你能想到的搜索词都已经被炒卖者利用到了应用的命名之中，在App Store中任何一次不经意的搜索都可能带来大量刻意制造的结果，以上述风格以各种热门词汇的排列组合为命名的应用比比皆是：以40个字的命名来取代昔日400款应用在App Store中的占位效果，在一片迷雾中提升自己应用的可见度，而不屑与此的正规参与者仍在深受其害，对于不愿参与不正当竞争的开发者来说，App Store的运作机制不但没有为自己展示作品提供任何便利，反而还构成了层层阻碍。

5年过去了，这片深陷淘金热的土地在改善治安与环境方面仍然毫无进展。



以虚拟道具或货币奖励诱惑用户给予5星评价是移动游戏界极为常见的欺诈手段，对于通过这种手段在App Store评论系统中作弊的行为，苹果的态度是完全放任——这张图截自曾被苹果评为“本周最佳App”予以推荐的Max Axe



在应用炒卖事业之外，Gabriel Machuret（左）还热衷于公益事业。2014年2月初，Gabriel在乞力马扎罗旅游登山期间为当地孤儿院捐献了一头牛，费用约300-350美元

声音

晶合通讯 GAME NEWS

业界 外媒 图鉴 观点 专栏



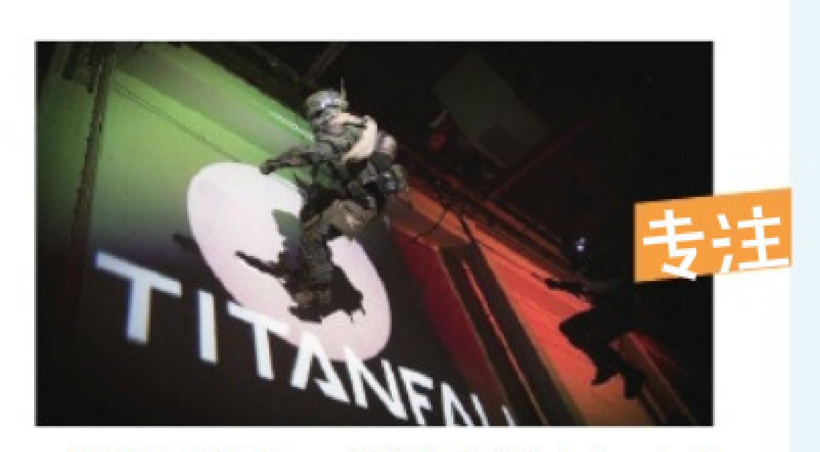
“带来游戏，而不是毫无意义的炒作。”

微软Xbox部门新任主管Phil Spencer再次就微软在E3上的策略做出保证，今年的E3上微软将带来更多实在的游戏作品展示。



“在Xbox One上实现1080p比PS4上要难一些。”

《堕落之王》的制作人Tomasz Gop表示，本作在任何平台上都能达到30帧以上的流畅效果，只是在XOne上实现高分辨率要困难一些。



“赚没赚钱？说实话这轮不到我关心。”

《泰坦降临》制作人Drew McCoy在被问及本作的销量是否令他们满意时做出如上回答，他更关心有机会做出好玩的游戏。



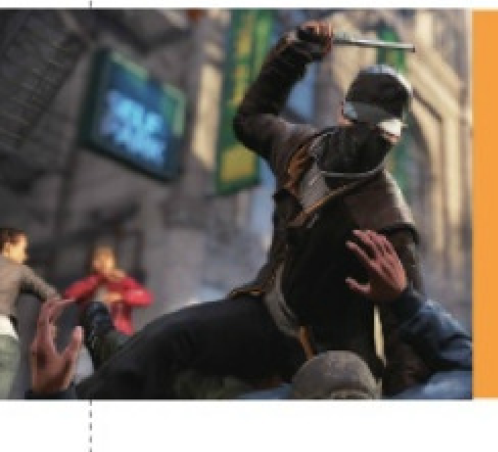
“《龙腾世纪：审判》并不是本系列三部曲的终结，这个系列讲述的是世界而不是角色的故事。”

本作创意总监Mike Laidlaw称，“龙腾世纪”系列每作均更换主角，而非像“质量效应”系列一样3作均着眼于一个主角一样正因如此。他们对这个系列的故事有长远的规划，因此《审判》并不会是这个系列的终结。本作将于10月7日全平台同步发售。



“《起点：赛车运动》的主开发平台将是PC，而登陆次世代平台对我们来说更多是一个时间问题。”

Codemasters刚刚公布的“起点”系列新作《赛车运动》并无登陆Xbox One和PS4的计划，新的为次世代主机的EGO引擎尚未准备完毕，与其为了登陆次世代而强行推出一个半吊子版本，不如好好让本世代的Codemasters赛车游戏来个完美谢幕。



育碧并未明确表示《看门狗》的主机版将运行在什么样的帧数上，不过蒙特利尔工作室首席程序向媒体强调的是，帧数对游戏体验很重要。



Harmonix表示“吉他英雄”和“舞蹈中心”这两个品牌对工作室有着非凡的意义，他们并没有放弃这两个系列。



史上最经典掌机之一，现代掌机鼻祖Game Boy迎来25岁生日。

1989年发售的8位掌机Game Boy是现代游戏史上第一款获得商业成功的掌上移动设备，衍生出了Game Boy Color和Game Boy Advance两台同样成功的机型，至2003年停产，共售出了近1.2亿台，让同时代的竞争对手Game Gear和Lynx无地自容。时光荏苒，Game Boy如今已是〞Game Man〞，它的后辈NDS和3DS继承了自己的衣钵，继续称霸着掌机市场。



暴雪宣布2014年暴雪嘉年华将于11月7到8日举行。

今年的BlizzCon继续在举办了之前7届的加州安纳海姆会展中心举行。门票价格为200美元，而750美元的慈善晚宴门票也将继续发售。



Bungie解雇“光环”系列功勋音乐制作人。

Martin O'Donnell在自己的Twitter上表示Bungie的董事会未给出任何理由就将他解雇，而Bungie的官方声明也未提及分手的原因。



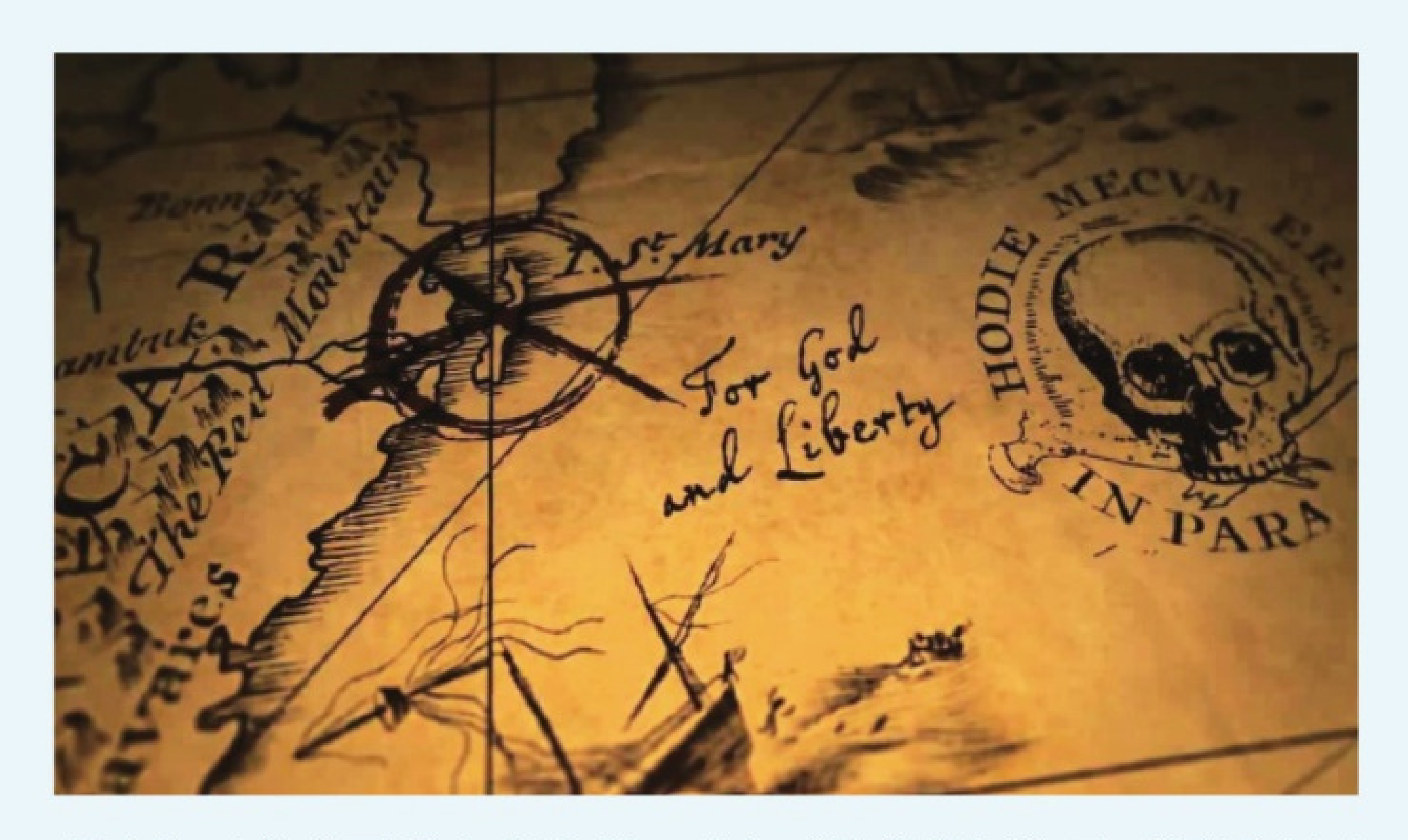
CCP Games宣布取消网游《黑暗世界》。

本作自2006年11月宣布以来多次推迟发布，曾有传闻2010年内发售但拖延至今。这次取消也将导致CCP亚特兰大分部裁员。



NPD北美市场3月数据：PS4再次登顶硬件销量榜，《泰坦降临》在软件为微软扳回一城。

行业数据统计组织NPD的3月北美游戏市场报告出炉，PS4在北美市场连续第三个月超越Xbox One，以37万台的数字位列硬件第一，而软件方面《泰坦降临》Xbox One版以破百万的数字雄踞软件排行，PS4独占作品《恶名昭彰：第二子》紧随其后。



顽皮狗工作室再现人事动荡，多名《神秘海域》及《最后生还者》开发团队核心人物陆续离职。

首先是《最后生还者》的美术总监Nate Wells离职，前往开发过《黑白世界》（The Unfinished Swan）的Giant Sparrow，数日后PS4新《神秘海域》唯一确定的角色的配音Todd Stashwick也离职前往Visceral Games与刚刚离开不久的Amy Henning共事。



Penny Arcade将在德克萨斯州圣安东尼奥举办系列游戏展的第四个分支PAX South。首届PAX South将于2015年1月举办。



索尼宣布《最后生还者》将发布〞重制〞（Remastered）版登陆PS4，包含《遗落》在内的全部DLC，预期6月上市。

游戏音乐的意义

沉默的作曲家

The silent composer
Eurogamer.net/2014.4.19

《光环》功勋音乐家的离开不仅是条大新闻，也提醒我们游戏中的音乐正在变得越来越重要。


EUROGAMER.net
Thief walkthrough
Dark Souls 2 walkthrough and boss guides
The silent composer
Marty O'Donnell's departure is a shock, but also a reminder that music in games is more important than ever.

据说《命运》的配乐在Martin离开前已经基本完成，这算不算Bungie过河拆桥呢？

Martin O'Donnell离开Bungie对很多人来说是震惊的消息，但这种反应的背后凸显出的不寻常之处，是他作为《光环》和《命运》的作曲者，给这两个游戏（系列）带来的影响。剧本作者、创意主脑或是主要设计师离开某家游戏工作室通常都会受到相当普遍的关注，但在我印象里，这是第一次出现某位音乐人的被解雇让所有人觉得是一种巨大的损失。

当然，音乐在游戏中始终都是很重要的。近藤浩治的《超级马里奥兄弟》的背景音乐在时间不长的游戏过程中不断重复，但从未让玩家感到厌倦；事实上，它已经重复了二十几年，却仍然让人百听不厌，若是没有它，“马里奥”系列的历史地位又会如何呢？

我们历史上从来不缺少伟大的游戏音乐家和作曲家，像是为世嘉的主机游戏注入无穷活力的Richard Jacques，又或者已经成为“最终幻想”系列的标志之一的植松伸夫。但最近几年给人的感觉是，对游戏音乐和音乐人的认可仍然是在一个从低谷上升的过程当中。

这种上升一部分是因为现代游戏音乐的正统性在逐渐提高。像Video Games Live这样将游戏音乐引入主流文化的成功范例，与游戏和其他艺术类型一样作为一种文化现象正在被更多的人所承认的现实相得益彰。

另外一个重要因素则是如今这项工作的本质。游戏开发者们总是告诉大家，游戏开发是件需要大量合作的事情，Rockstar在领取今年的BAFTA奖项时还特意说到，这个奖是为“900个人”一起领的，但是音乐人却似乎始终游离在这个合作领域之外。你

不论这种音乐的创作来自一个人还是一支团队，音乐总是随着你从游戏的开始直到结束，而这是其他游戏元素极少能够做到的，得当贴切的音乐能将一个游戏的体验提升一个档次，给予它作为艺术存在的正当性，这是再多数量的多边形、再流畅和再华丽的效果都无法做到的。

这种回忆效应也同样重要。电子游戏归根结底带给玩家的体验是在不同时间与空间中的旅行，不论是虚幻的宇宙，还是精神的家园。而音乐则拥有无可比拟的点燃回忆的能力。

音乐的存在并不仅仅是提升了游戏的存在，它也是在随之一起进化的。早年的音乐只需要简单的音符组合就能做出奇特而有趣的效果，但随着技术的革新，音乐家们也开始在音乐中加入波澜壮阔和野心勃勃，他们也拥抱了游戏作为互动娱乐形式的一面，让玩家的行为和音乐一起调动着每个人的离愁别绪。

或许这是Marty离开Bungie的一个好处吧。在与沉默寡言的太空士兵和他蓝色的红颜搭档合作了20年之后，若是有了一群合适的合作伙伴，谁又知道他的音符能为我们带来什么样的情感波动呢？P



O'Donnell的音乐已经伴随Bungie走过了很长的岁月，他这么一走，后者的多年计划怎么办？



金戈画角
Mid or Feed

互联网时代，一切都是永恒的

廉价补习

那些压根没有亲自欣赏过这些东西的更年轻的家伙，在如今的网络上获得这些东西很容易，这便有了廉价补习。

如果你的学生时代还没有结束或者刚结束不久，你会知道所谓“课外补习”是个什么玩意儿，我相信大多数的人不会喜欢它。补习这个词似乎总是伴随着高价低效，占用娱乐时间以及家长老师的“亲切关怀”。

别误会，我要说的这种补习，成本很低，而且大家都乐于参加。

生于80年代末甚至更晚时间的人，都错过了太多的经典，包括游戏，动漫，音乐，电影，小说等各种精神娱乐产品。

在这些产业发展速度放缓甚至倒退的时候，伴随这些娱乐活动一起成长的那代人可以把儿时体验过的经典作品拿出来重温一下，名曰“怀旧”，而那些压根没有亲自欣赏过这些东西的更年轻的家伙，在如今的网络上获得这些东西很容易，这便有了廉价补习。

最近，大宇的经典RPG《轩辕剑叁外传：天之痕》移植到了iOS平台，瞬间就冲到了App Store付费排行的第一，并持续了好几天，点开客户评论，到处都是“怀念”这个字眼。

我也趁机买了，想在iPad上通关这款十余年前玩到一半便因升学考试搁置一边的游戏，尤其是被《轩辕剑六》这玩意儿恶心了之后，想将《天之痕》重新通关的愿望更加强烈。看着天之痕旁边数量众多的IAP游戏图标，用层出不穷的内购把戏绞尽脑汁地诱导着我付费，不禁轻轻一笑，想起了小学时代那种叫做“电视点播台”的东西。

电视点播台是一种非常神奇的存在，大多数在中小城市长大的孩子都会观看过它。按照如今那些在虎嗅上指点江山的评论家们的眼光看，这些在寒暑假轮番播放各种时髦动画片，轰炸那些“留守”在家的小学生幼小心灵的电视台，堪称诱导消费的先驱：在播放《火影忍者》等长篇动画时，每到关键集数便戛然而止，或者翻来覆去播放前面的几集，就是不见下文。

于是无数经不起诱惑的孩子冒着家里电话欠费停机的危险，拿起了座机播出了点播台那个邪恶的号码。其他守在电视机前的孩子因为看到苦等久矣的新剧情欢呼雀跃，殊不知那位点播此集的好汉的屁股已经被暴跳如雷的家长打开了花……

我小时候就是个沾别人光蹭动画片看，蹭同学家电脑玩的“屌丝”，但也正是因为有过这样的经历，现在才会觉得如今高度发达的互联网以及价格低廉的硬件设备，是上帝赠与人们的时光机。

上了大学后有了大把的自由时间，便补习了很多享誉盛名却未能亲自通关甚至把玩的游戏，很多被点播台吊着胃口没能看完的动画，很多厚重无比没能一口气读完的小说，很多久闻其名却没看过的经典电影，很多，很多……

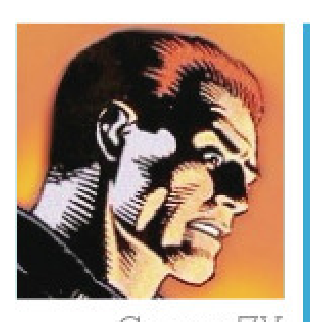
在寝室晚上断电之后，我曾拿出PSP重温过《空之轨迹》三部曲和“伊苏”系列，还用上面的模拟器补习了名作《恶魔城：晓月圆舞曲》和《月下夜想曲》；没课或者周末不忙的时候，我曾用笔记本电脑运行过PCSX2模拟器，补习了《深渊传说》、《战神Ⅱ》、《最终幻想Ⅹ》等曾经因年龄错过的精品，也跑过Dolphin模拟器，见识了传说中的满分游戏《塞尔达传说：时之笛》和《风之杖》；闲极无聊的时候，我还在各大在线视频网站上观看过《乱马1/2》《龙珠》《火影忍者》等儿时点播台“随机”播放的“奢侈品”；久闻其名的《肖申克的救赎》《最后的武士》等大片也是在网上找到高清资源得以欣赏；寒假将至时还跑到图书馆把小学时看过的《哈利·波特》系列重新看了一遍，让那些经典的段落在脑海中浮现……

其实不仅仅是上面提到的这些作品，一些很老的PC游戏如《半衰期2》《波斯王子：时之沙》等，现在即使入门级的笔记本电脑都可以流畅运行，相信我，它们的魅力要比比如今的一些画面光鲜却玩法空洞的工业垃圾作品大得多，值得品味。PC上就有如此之多的宝贵原生资源，更不用提如今越来越成熟的各种模拟器了，横跨各个平台，遍寻各个年代浩如烟海的经典游戏，动漫，电影，小说资源，这实在是一个巨大的宝库。

我很羡慕现在的很多中小学生，他们在学生时代就能早早地拥有智能手机，笔记本电脑，平板电脑，甚至各种游戏机；而我的同龄人们，大多数都要进入大学甚至参加工作才能通过这些设备或者互联网弥补曾经的遗憾。

但同时我也很同情他们，因为他们要参加的各种补习班的数量要远比我中学时代多得多，价格也贵得吓人。何况他们成长的这个时代，市场和媒体充斥着大量的垃圾文化衍生物，他们需要“补习”的经典，远比我们多。

总之，在这个时代，经典资源唾手可得，重温或者补习的成本极其低廉，生于其中真是一种幸福。P



CaesarZX
我对儿子说：要好好读书骗大姐姐

“十年之后……”

舌尖上的青涩

带我参观电视台时，她说我那么多年没什么变化，我不知道自己该高兴还是难过。对于往事，我欲言又止。

《舌尖上的中国》第二季开播。当我去年9月得知她也是导演之一时，我正在玩SE的重启版《古墓丽影》，这恐怕是本文与游戏唯一的一次触及了。

“舌尖”对所有人来说或许只是一部质量出众的国产纪录片，可它与我的联系却千丝万缕。

“叶仲午奖学金”这个来自香港的奖学金基金会在大陆没有很高知名度，但对这个针对少年儿童组建的基金会的内部人士来说，那已经是至高无上的荣誉了。1995年10月20日，刚过五年级的我因上海市摄影比赛小学组三等奖获得第二届“叶仲午奖学金”提名奖，颁奖地点是在上海市少年宫。“提名奖”不过是个入围安慰奖，但重要的是，就在那里，我第一次见了到她。那时候我对她的印象，仅仅是比我高了半个头，留着令我不敢直视的长发的大姐姐而已。

1997年初中预备班暑假，我参加了奖学金联谊会举办的第二届获奖者夏令营，地点是舟山东面的小岛岱山。由于联谊会不分年龄段，同一届获奖者中，小到四年级小学生，大至高三毕业班的学生都能参加。在上海“十六铺”码头集合出发时，我在人群中只能跟同龄人聊聊动画片或者漫画，之后除了晚上的海风吹破了一扇舷窗外，一切都是那么地波澜不惊。

轮船在清晨5点抵达岱山，我们下船坐上大巴开往夏令营的大本营。那是一座造在半山腰上的招待所性质的建筑，在我的印象中更像一座老宿舍楼。下车后，在盛夏清晨半山腰金色的阳光下，在30多位获奖者中，我又看到了她。可她与两年前已经判若两人：曾经近乎齐腰的长发变成了接近假小子的中分短发，透露出对自己美貌的自信；椭圆形的金属框眼镜衬托着文静的气质，而白色T恤和墨绿色短裙却又让她看起来是那么得充满青春活力。她唯一没变的是身高，但奇怪的是，我不再比她矮半个头了。

她显得出众，当然不光是因为这些外表。可以看出，她是那种积极参加各种活动的“优秀学生”，并且颇具领导才能，与老师和同辈都能打成一片。我甚至在老师要求我们低年级的同学去找她报名要宿舍钥匙前，都还不知道她的名字。这次夏令营有各种活动安排，其中一部分是由她这样有能力的成员们自己在船上组织策划的，比如每天晚上举行的晚会内容。

晚会在招待所底楼大厅举行。那是一个非常舒适的大厅，大门宽敞，白天采光好，晚上通风凉快。包括老师在内的近40人围成一圈坐在藤椅上，中间留有足够的表演场地。

那首迎接香港回归的主旋律歌《公元1997》我就是在那次晚会上学会的。在合唱刚开始时，坐在下面的我看到了坐在对面的她，起初她并没看见我的贼眼，但很快她就注意到了，接着我们就开始了时不时的互相对视，不过在目光交汇后的3秒之内，我都会把目光移开，以避免自己心跳过快。

每天的晚会我们都会坐在同一个位置上对望，到了第四天晚上，当晚会即将结束，大家陆续开始收椅子时，她突然起身，穿过搬椅子的忙碌人群，径直朝我走过来，在我身边坐了下来。我一生有不少永远无法忘记的瞬间，那就是其中的一个。我记得自己当时接近崩溃的神智，坚持了不到3分钟，我便站起来走出了大门，对着1997年岱山的宁静夜空闭上了眼睛。时至今日，我都无法想象出她当时在想什么。

在这之后的每一次对视，她都会朝我微笑，而我都会随之不知所措。这为期5天的夏令营，我是在紧张与迷茫、兴奋与遗憾中渡过的：自由活动时她所到的任何一个地方，无论是幽静的山林还是喧嚣的城镇，怡人的水库边还是刺激的靶场，我都会出现在那附近，然而一直到在十六铺下船各自回家时，我都没与她有过任何形式的正面接触。那年，她已经在准备紧张的中考了，而我的初中生活才刚刚开始。

初二寒假时我又参加了一次联谊会的冬令营，她也去了。她头发又长了，更漂亮了，但当我们的目光再次相遇时，我从她的眼神里已经找不到任何记忆的痕迹。

高中我看了3000多部电影，我当时的目标是那么精确：把我在岱山的经历拍成电影，一部足够拯救中国电影的电影。而她，最终具备了拯救中国纪录片的一切条件。

07年初我费劲了周折联系上了她，当时她已经是上海电视台里颇有名望的纪录片编导了。那年回国过暑假，我与她在电视台里见了面，这是整整8年来的第一次重逢。带我参观电视台时，她说我那么多年没什么变化，我不知道自己该高兴还是难过。对于往事，我欲言又止。

2010年，我作为兼职摄影师全程跟拍了她亲手策划的婚礼，就像她当年策划晚会一样。这是我对她的祝福。

她的丈夫，也是“舌尖2”的里七位导演之一。P





digmouse
睡不着，起不来，好想死

一个大喇叭，十个大喇叭，一百个大喇叭

人人都想被听到

社交网络和泛滥的游戏媒体的声音的负面效应在这个案例上被无限放大了，沟通或许是一件好事，但群体一定等于智慧吗？

越南程序员阮哈东，《Flappy Bird》的作者在Twitter上写下这样一句话："我把《Flappy Bird》看作是自己的成功，但它也毁了我简单的生活，所以我现在很讨厌它。"

我当然并不是说，《Flappy Bird》是个仍然值得大说特说的东西。实际上上个月还有朋友拿着手机跟我说："这个拍翅膀的游戏你玩过吗？"虽然他并不知道他玩的其实是个换皮山寨版，他也并不知道这玩意其实是20来年前的《气球大战》玩剩下的。

阮哈东面临的这种困扰，反映的是与游戏相关的一切事物在社交网络的大潮下受到的过分曝光，因为并不是所有人都——准确的说是几乎没有人——喜欢做公众人物。

互联网让所有人都成为了某种意义上的公众面孔，在Google里输入自己的名字十有八九你会找到一些你自己都不记得什么时候做过的事情和说过的话，而这些都已经在互联网的每一台服务器上成为永恒，你可以逃离SNS，逃离论坛，但你逃不掉看不见的千万双眼睛。

游戏文化对网络交流的严重依赖和这种网络曝光是息息相关的，想一想现在游戏网站文章下面一大片一大片（不那么好看）的评论吧。某种层面上说这也不算是非常不好的一件事，游戏这种媒介，本身也就是关于交互、反应和参与的，只不过我们面对的现实是这些要素并不那么美丽的一面罢了？

游戏玩家似乎都是敏感的，这个词另一方面意味着他们（我们？）也更难以容纳不同的观点与意见，更容易表现得幼稚和缺少包容，所以这种沟通的反面效应通常都会被无限放大，一次小小的拱火100%会演化成巨大的对喷，虽然说"人人都有发言权"这个想法是好的，不过如果这句话的语境是千万人对同一个人呢？

《Flappy Bird》本质上只是个机制简单明确，素材有借鉴（这个说法还算保守的了）之嫌的免费手机游戏，理论上说似乎独立游戏的成功模板它都全了不是么？

阮哈东后来的反应说明，哪怕是正面评价，往往也会打得人不知所措，媒体把他塑造成一夜暴富的投机者，或者是将他捧到移动独立游戏开发的先行者和楷模这种他从未想过也毫无野心的地位上，更不巧的是，他的同行们用蜂拥而至的换皮克隆表达了自己的态度：你既然站了出来，就不要怪我们枪打出头鸟。而这种换皮超卖和山寨行为反过来又把这个无辜的可怜人拉到了同一滩浑水里，这恐怕是压倒他的最后一根稻草。

在国内和国外的社交网络上，《Flappy Bird》成为了一种时尚，仿佛你不说点什么就显得老气、土鳖、火星，所有人都想发出自己的声音，有人从道德层面挖掘下去，还有人直接试图触及这个普通越南程序员的个人生活，当然还有不少人只为博一笑。

你我可能发了一条微博或者作为媒体写了一篇文章就把这件事情置之脑后了，但千万人组成的这股意见"大潮"的强度并不仅仅是靠所有人的声音叠加起来计算的，这种声场恐怕是这个单纯的技术宅没有想过，也无法承受的。

从这个角度上说，我很同情他，或许他认为5万美元一天的广告收入远远不能弥补他的精神受到的压力乃至创伤，作为一个绝对意义上的独立游戏开发者，他没有任何能力来主导——或者说是"扰动"——世界对他的评判，社交网络和泛滥的游戏媒体的声音的负面效应在这个案例上被无限放大了，开发者和玩家之间的沟通或许是一件好事，但群体一定等于智慧吗？

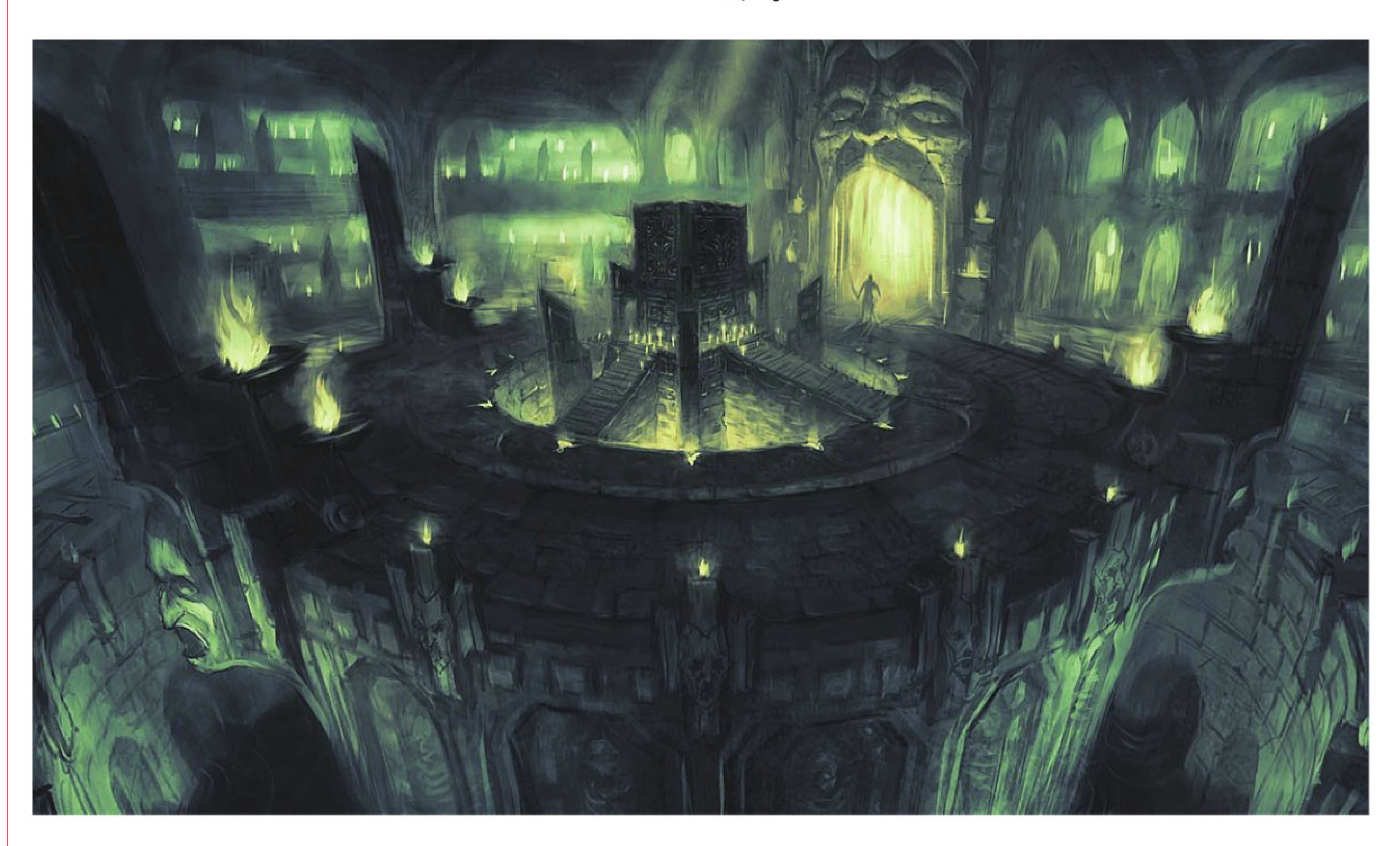
或许这是游戏产业已经属于娱乐产业一部分的象征吧，在这里，每个人都是公众人物，每个人都无法逃脱那千万双眼睛。P



游戏文化的参与度和"脑补性"在"网上没有人知道你是一条狗"的背景下，显得相当讽刺

碎片时代的RPG
漫谈《夺魂之镰》任务设计

■上海 tyfon



失落的歧路

“放弃你的计划吧，涅法雷姆！”
——佐顿·库勒

《暗黑破坏神Ⅲ》首席世界设计师Leonard Boryasky最近一次接受采访的时候，透露出D3曾有过分支剧情的设计。

“我想这就是他们有兴趣让我加入团队的原因，因为我有设计这类RPG的经验，而且进行这方面的探索也相当有趣。”Boryasky说道。在最初的设计中，还有一个类似善恶值的系统——我们在许多RPG中都遇到过这样的系统——可以将剧情导向完全不同的分支，甚至让主角堕入魔道。

遗憾的是，这一探讨最终并没有成为游戏的现实。Boryasky解释说，最大的原因是分支选项的设计与游戏的多人模式难以磨合。而尝试过的解决方案总不能令人满意。他提到，其他试图解决同样问题的多人RPG，结果也失之于肤浅。无论如何，制作过《辐射》的Boryasky对分支选择系统抱有很高的期望。他认为故事中的歧路应该能令玩家思考每一个选择，并且让选择的结果对游戏产生重大影响。然而随着时间的推移，他最终相信，这样一款《暗黑破坏神Ⅲ》是做不出来的。快节奏、多人联机，以及“A3双塔连刷”这类暗黑中常见的游戏模式，令玩家的游戏时间成为一块块的碎片。这些碎片可以重复也可以不同，但它们没有办法用来编织成一条体验连贯的长线。

或许Boryasky心中属于《辐射》的那一部分始终让他无法站到另一个几乎全然不同的舞台上去展现全部的才华。与其做出一个无法令自己满意的肤浅系统，还不如不做。在去掉分支选择之后，设计师们转而用更加直白的方式讲述剧情，摈弃了那些始终难以适应多人模式的叙事方法。将精力放在更规模的随机事件和随从系统上。某种程度来说，他们的努力也算获得了回报。在《暗黑破坏神Ⅲ》面世的时候，比起白开水般的主线剧情，随机事件和随从的剧情倒是为人津津乐道。在游戏发售数年之后，仍然有不少人在论坛上讨论寇马可、林登和艾莲娜的命运纠葛，期待着他们在资料片中的专属剧情。这在“暗黑”的讨论中可是实属难得。相较而言，我们游戏中的主角在这方面获得的待遇就差了不少。在谈到主角相关的剧情时大家最关心的问题，总是他会不会踏上游戏前两代主角的命运之路，或沦为恶魔的躯壳，或悲惨地死去。

这也不能怪我们的主角。和取消分支剧情的原因一样，直白的游戏过程需要一位简单完美的英雄，所以他或她只

能被设计成这样一位人物：为了崇高的信念开始自己的旅程，不会陷入任何性格或者情感难题，做事坚决果敢毫不迟疑迷惑，而且早在第一章就觉醒了屠神灭魔的上古神力，获得先祖的认可。实际上，游戏中加入了比前两代丰富得多的细节来补完这位英雄的背景、性格和行事方式，但是立体的高大全还是高大全。对玩家来说，恐怕唯有被高难度的精英怪物打到濒临仆街的呼救，才能让他们感觉自己手下这位英雄还有那么一些弱点。相比之下，三位随从还更加亲切一些，他们的故事也更有话题性。

经历了这一切之后，Boryasky和他的小伙伴们在资料片中会为我们准备什么样的故事？随着《夺魂之镰》的到来，这一切也渐渐浮出水面。

西征之城

“我王明言，他不会派任何活人来攻打这些想象出来的地狱魔王。”

——卫斯马屈信差马廷司

夺魂之镰的故事发生在卫斯马屈，这是一个在暗黑破坏神中称得上历史久远的地区。早在《暗黑破坏神》初代之中这个地方就已经存在了。由于和过去的剧情开始地点毗邻，这个经常被提及的“西方大国”不免让玩家们心怀向往。毕竟自己在这个恐怖世界奋战多年，结果发现这不过是个被个疯狂领主统治的小角落，有一天他脑袋发热鬼上身点起麾下一支兵马向邻国开战结果还被对方一个指头摁趴下。了解了这一点，大家自然会为自己在这种小山村里



在“暗黑”世界的版图上，卫斯马屈就是大陆左下半岛尖上的那个国家，没错，就那么大一点儿



《暗黑破坏神Ⅲ》首席世界设计师Leonard Boryasky



假如“暗黑”加入BioWare式的对话分支选择会怎么样？


这三位追随者的故事要比主角英雄深刻得多


相比沙漠绿洲式的卡尔迪姆，卫斯马屈更像是维多利亚哥特复兴式的欧洲城市



李奥瑞克王向卫斯马屈开战然后大败的故事在D3中为人熟知，因为记载这件事的黑荆棘胸甲掉得实在是太多啦

虚度的光阴荒废的时光感到羞愧万分，迫不及待要去洗劫一把那繁华的大都市。更不要说“暗黑3”里寇马可和林登两个话痨天天吹水他们的大教堂和国王港了。

卫斯马屈在《夺魂之镰》中被详尽地进行了设定，包括它建立的历史、现状、艺术风格。黑暗幽冷的中世纪城市风格大受好评。这座由拉基斯王追寻涅法雷姆神力为缘由，远征西土而建起的城市，已经传承了千百年。一眼看去，它简直就是那种典型的“奇幻RPG里一定要有的大城市”。在这样一座城市里，一定会矗立着雄伟而又阴郁的城门和教堂，堆积着嘈杂而又破败的民居，幽静的墓园中传来不知来处的低语，冷彻灵魂的路灯默默照亮黑夜中的街道。这样一座城市里一定充斥着爱嚼舌头的平民、宣扬末日的教徒、鬼鬼祟祟的盗贼、惴惴不安的卫兵、绝处逢生的学者、愚蠢自大的贵族、心怀叵测的领主、自命不凡的骑士、尽忠职守的将军、不知所踪的国王；一定终日上演着街角暗杀、宫廷诡计、叛乱密谋；堆放垃圾的地道中游荡着弥漫臭味的巨鼠，阴暗的角落中发出邪恶法阵的诡异光芒，街头巷尾飘荡着魔物出没的恐怖传闻……以及，所有这一切在死神的幽光羽翼笼罩之下，一步步无助挣扎、走向灭亡的末世景象。

尽管看起来很美，但因为游戏方式的特点，卫斯马屈并非一座真正的城市，也并不能带来那种典型的城市冒险。按RPG常见的“城镇——道路——地下城”功能划分，卫斯马屈只有一处城镇，却充满了地下城。想在这样的布局之下铺陈剧情，并不容易。

不过，故事毕竟是由人组成的，在城市中人群聚集得如此密集，命运交错如此频繁，哪怕仅仅腾出几个角落为故事装点，也能谱写出跌宕起伏的篇章。不要忘了，这里不是只有狭小村落和破败教堂的崔斯特姆，不是只有皇宫广场和漫漫黄沙的卡尔蒂姆或者鲁高因，卫斯马屈的舞台就是卫斯马屈，就是这座城市的一切。

狼王的真子

“死亡等待着所有的人……”
——黑灵魂石碎片

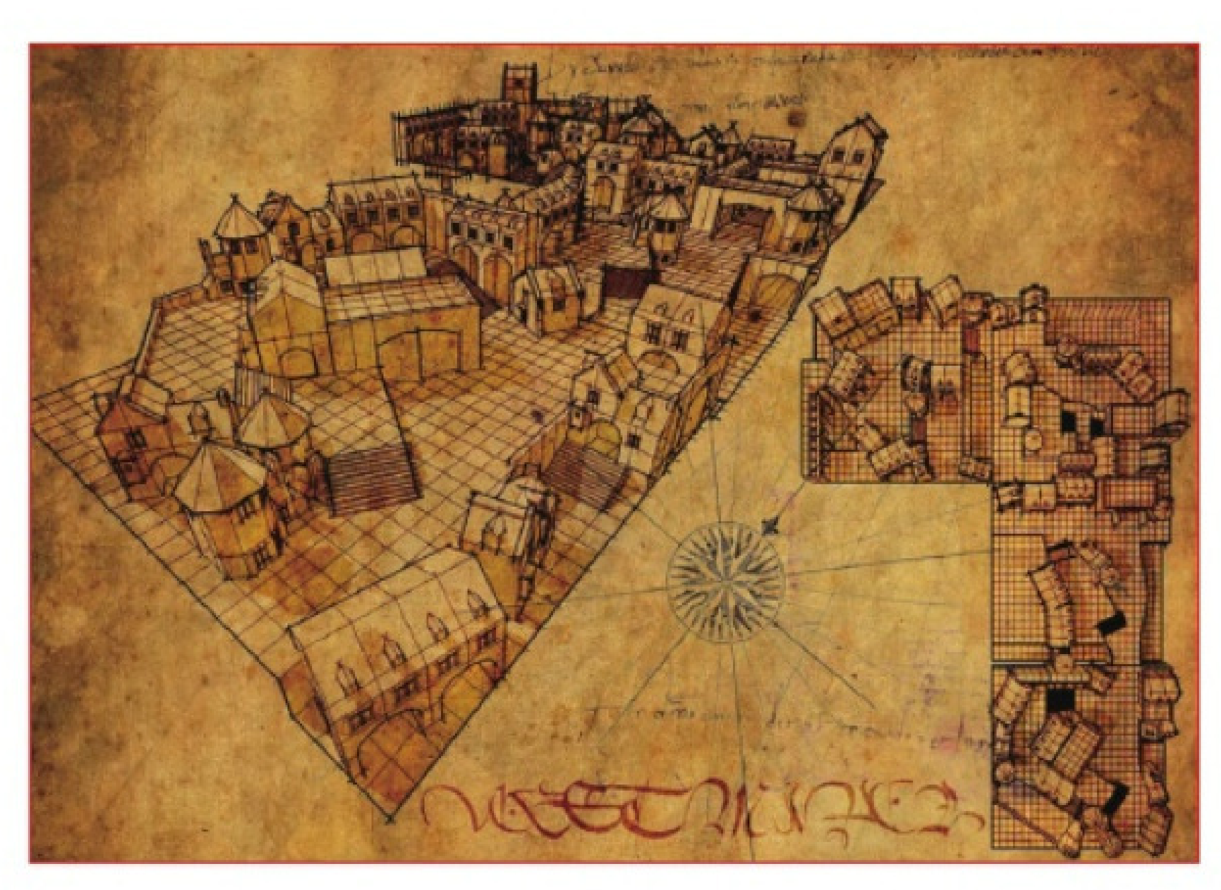
在《夺魂之镰》中，主角的伙伴们终于获得了各自的专属任务，寇马可要在卫斯马屈面对自己曾衷心信任的圣堂骑士团，向团长发出质问；林登听到兄长被关押的消息，赶着要去解救他；而艾莲娜则要前往混沌界，寻找与她一同沉眠千年的姐妹；最后，神秘的沈老贪会向你讲完他的故事，一个充满爱情、痛苦、哀伤和重负的传奇。

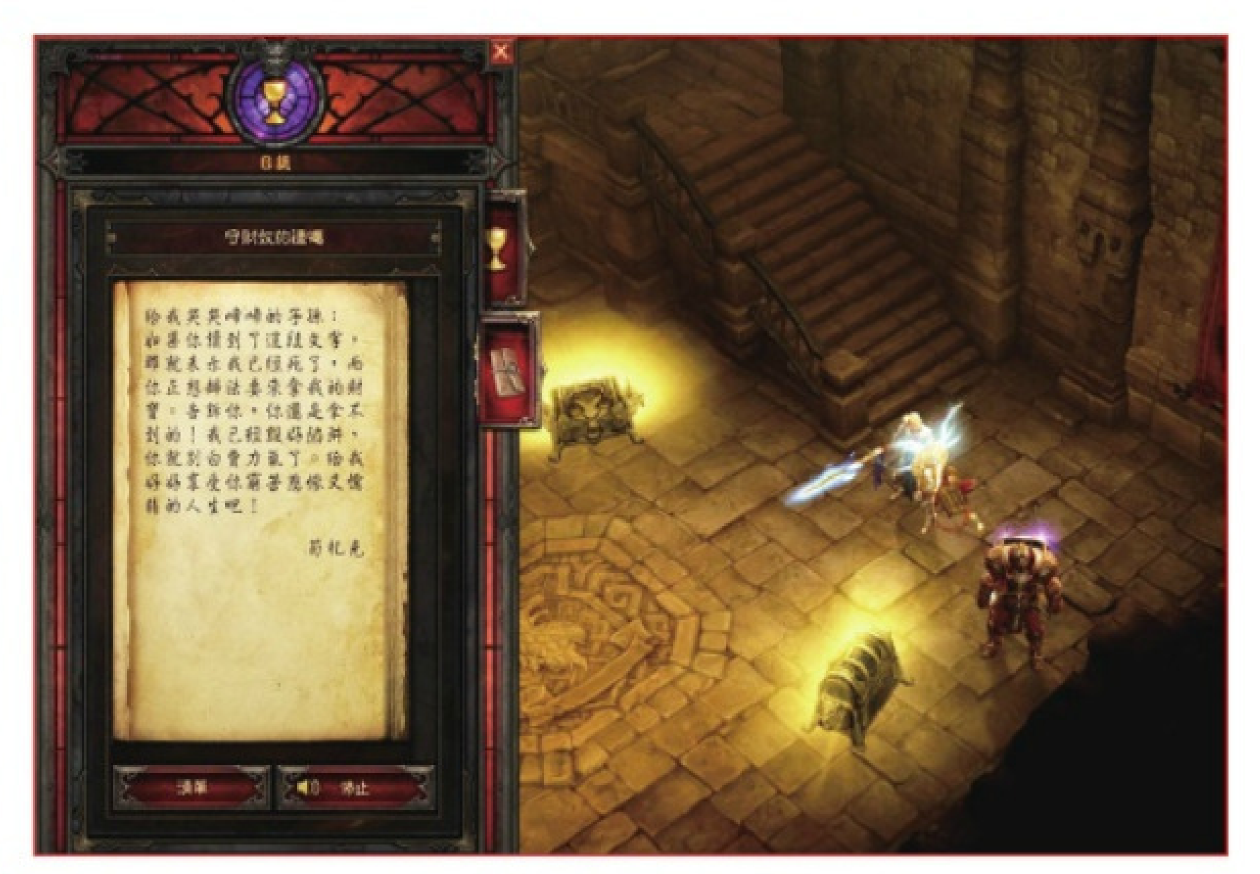
这些NPC的任务，是以对话进度和主线剧情进度作为共同条件而展开的。比如艾莲娜的任务必须等到主线进展至混沌界，才会触发最后的剧情。任务开启之后，会像一个特殊事件一样，进入一个专属的地下城——例如圣堂骑士团的大本营。我们则在战斗中帮助这些一直追随自己的伙伴们伸张正义，了却心愿。这些任务，是原版“暗黑3”中事件的进化形态。

事件，是设计师们放弃分支路线之后，花大力气打造和宣传的系统，在“暗黑3”的故事体系中也占据着相当重要的位置。现在，且让我们稍稍回顾一下前几章中主线任务之外的故事：

第一章

无法安息的亡灵


卫斯马屈的环境设定草图


卫斯马屈先王拉基斯追寻涅法雷姆古城遗迹寇佛斯，在遗迹中见到狼形的徽印，便以此作为家族的纹章


被死神占据的卫斯马屈一片肃杀之气


巫女需要前往混沌界解救自己的姐妹


圣堂骑士在个人的专属任务中将揭开骑士团的真面目

邪教徒的仪式

魔物侵害的农田

先祖勇士的战斗

第一章承接前作，由小村庄和异变的教堂开始，支线事件的风格接近乡间传说恐怖故事，既可烘托气氛，亦能映衬世界设定。虽然和“暗黑2”里人迹罕至的荒凉原野、石阵遗迹、废弃僧院和阴森高塔比起来，暗黑3的第一章稍显热闹了一些，不过在原版“暗黑3”中，这一章仍然是制作得最为精良的部分，主线故事的推进的节奏也比较适中。

第二章

邪教徒的仪式

从邪教徒或者恶魔手中拯救平民

风沙废墟中的恶灵

沙漠中的宝藏

绿洲古墓中的宝藏

下水道中的宝藏

伪装成宝藏的陷阱

第二章的支线事件风格是“沙漠中的冒险传说”，所以一半多的事件都和宝藏有关（没错，即使在有冒险模式的今天仍然有人在茫茫沙海之中寻找华丽宝箱）。沙漠和绿洲的地图广阔（有时或许会让人觉得广阔过头了），可以容纳更丰富的事件，所以支线的场景大小也更为宽裕。在游戏时间宽松的情况下，第二章带来的的探索感很吸引人。

第三章

寻找失踪士兵

保护要塞铁匠进行工作

激励胆怯的士兵

协助士兵击退恶魔的进攻

为濒死的士兵传递报告

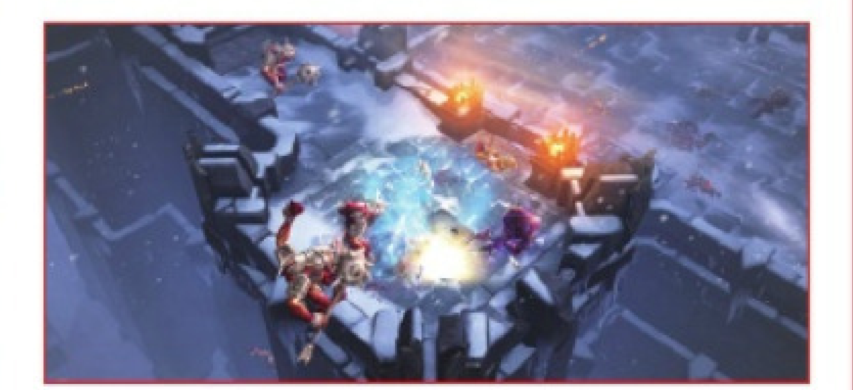
第三章的主线剧情占据了大部分地图空间，留给支线事件的位置并不多。它们要么被安排在地下城中，要么在城墙或桥面的狭小空间中占据一席之地；能在雪地中获得一片营地作为舞台就已经是万幸了。至于事件的内容，也紧紧伴随主线的战争气氛，毕竟本章的主要内容便是解被恶魔大军兵临城下的卫戍要塞之围并深入亚瑞特环形山找阿兹莫丹寻仇，在这样的大背景下涉及过多的与“战争”这个主题无关的支线事件未免有为加内容而加内容之嫌。



寇马可的任务事件对话



第二幕的这个限时地城任务就是标准的沙漠冒险剧情



第三幕的主题是战争，叙事的分量在这一章淡了很多



和弑君犯上者文顿领主的战斗



布莱索恩墓园的天使雕像。人们本该在天使温柔双翼的拥抱下安宁地迎接人生的终点，但如今天使已化为屠杀的执行者，无情地终结每一个人的命运



阴谋背后的黑手，声称自己乃是“狼王真子”的文顿领主，手持象征卫斯马屈骑兵指挥官的狼盾



“A Mortal Heart”同时也是《夺魂之镰》的结局动画的名称，某种意义上说，对这个结局的解读倒是开放性的

第四章

说是紧凑也好赶工也罢，至高天一个事件也没有实在令人失望。

在前几章，事件的加入补充了主线，点缀了地图，丰富了游戏内容；但是就剧情而言，这些可以跳过的小故事完全可以抽离游戏，不影响主线。而在第五章，事件的重要性上升到了新的高度。

《夺魂之镰》的大背景，是前智慧天使玛瑟尔化身死神，派遣部众对人类展开屠杀——皆因人类体内流有恶魔的血。而卫斯马屈沦为主要的战场，乃是因为至关重要的神器黑灵魂石一开始被藏到城市附近的古代陵墓之中。如今，整座城市笼罩在天使的死亡阴影下，城门紧闭、屋舍毁烧、亡尸遍地、魔物横行、贵族逃亡、暴民蜂起。难民们只能寄身于教堂前的收容所，由为数不多的卫兵保护自己免招屠戮。

置身于这样一片混乱的背景下，玩家很自然会关心城市的主人身处何方。是像鲁高因的杰海因一般打开王宫接纳难民，像坎德拉斯的李奥瑞克一样在魔王的低语中丧失了心智，还是像卡尔蒂姆的哈坎一般早已被恶魔窃占了身体？

对于王国而言，国王的地位自然举足轻重，但这位加斯提安四世的故事，并不像其他国王一样处于漩涡的中心。暴雪这一次使用的方法，是以若干表面独立的事件，在与主线任务平行的路线上，一层一层揭示了这位国王在混乱城市中遭遇的命运。当我们在卫斯马屈的城中区开始自由探索时，会遇到这样一些事件：

其一，在一座宅邸之中，我们会发现一群陷入怪物包围的农民，伸出援手之后，他们斥责国王在城市陷入危难之际，抛弃子民远逃城外，呼吁人们反抗国王，并且交出一份“好心人”提供的国王日记作为证据。在日记中，记载着国王因兄长过世而匆匆继位，登上宝座后却治国无术，在贵族们逼迫之下对平民展开镇压的懦弱表现。

其二，在另一处名为文顿庭院的地方，有人惨遭屠杀，手法却并非怪物所为。追查之下发现一伙暴徒正对贵族们赶尽杀绝，这伙暴徒声称国王仍在城中，但已落入他们的陷阱。而在这里搜出的信件，则表达了国王对文顿领主不计前嫌向自己借出一支兵力的感激之情，还有以这支军队保卫城市的果敢决心。

在两个故事中，国王的形象和去向都如此迥然不同，到底哪一个才是他的真相？当旅途到达陷入火海的山城区，踏入戒备森严的克莱夫顿大厅，一切终于揭晓。文顿领主，这个声称自己是拉基斯真正血脉的人，策划了这一切。他借助怪物屠城的危情，一手用半份日记断章取义，煽动平民反抗国王；一手指使暴徒，对贵族们大开杀戒；最后，以守卫城市的军队为诱饵，引国王落入他的圈套。尽管我们最后击溃他的佣兵，手刃这个阴谋家，但加斯提安四世已经丧命于他的剑下。对风雨飘摇的卫斯马屈来说，国王的死无异于雪上加霜。

实际上，国王之死并不是主线故事的一部分，你并不需要完成它们就可以挑战玛瑟尔，打通游戏。甚至这几个事件本身也称不上是一条故事线，因为它们并没有系统上的关联，只是故事的若干碎片。玩家需要自己把它们拼合到一起，才能复原故事的全貌。然而，这条故事线的完整性和表现不亚于任何一段主线故事，就重要性而言，如果将它排入主线剧情，相信也无可厚非。换个角度思考，如果以这种方式编织整个主线剧情，游戏的表现会是什么样子呢？

步入险境

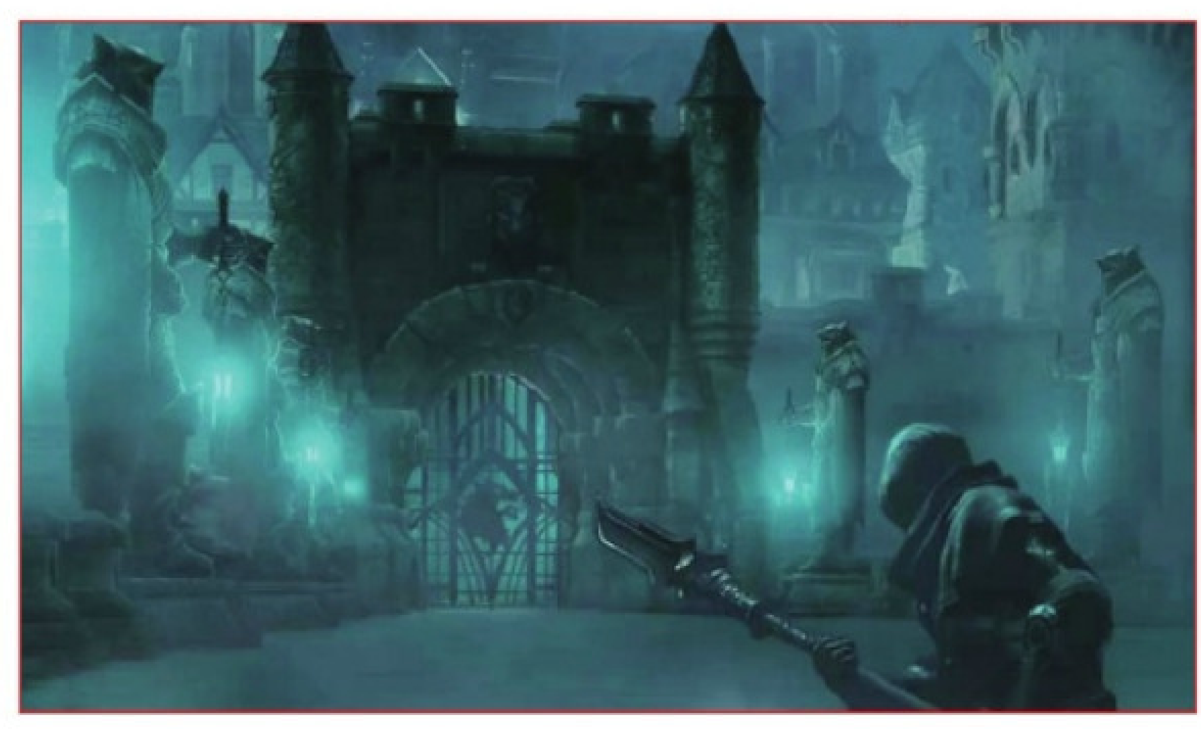
“我也当过冒险者，但那不合我的胃口。痛苦太多，收获太少。”

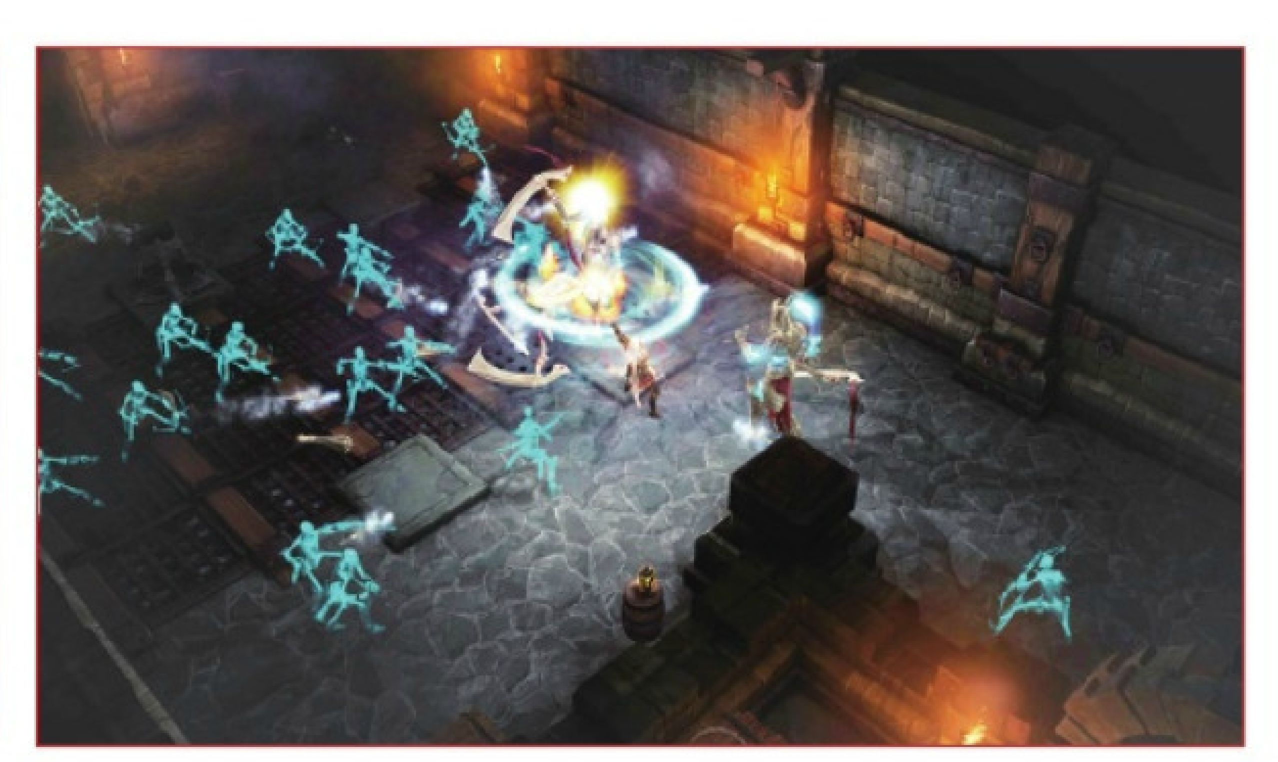
——收藏家维达

从一开始，《夺魂之镰》的背景音乐就广受称赞，尤其是击败玛瑟尔的那一刻，紧张的战斗音乐变为凄婉的小提琴。这首名为“A Mortal Heart”的曲子奏响的，既是凡世众生在天堂与地狱夹缝之间挣扎求生的苦苦呼求之声，也是玩家辛苦通关后面对掉落欲哭无泪的凄凉心境和无声哀嚎。

必须承认，“暗黑3”的剧情模式自身对游戏的进行已经构成了一定的障碍。即便每次重置任务之后通关可以获得一个传奇物品的保障，但过程的冗长和界面的繁琐实在令人望而却步。还记得当初有多少人抱怨“暗黑3”的章节模式对习惯于满世界跑的玩家是多么不友好，多少人盼望恢复“暗黑2”无限制的全图移动吗？在《夺魂之镰》中，暴雪推出了冒险模式，作为通关满级之后游戏内容的重头戏。

基本上，冒险模式是一个没有主线剧情的“暗黑3”，你可以在所有地图之间自由移动而不必退回任务选单。而


这种阴森的风格和《夺魂之镰》“死亡”的主题很是贴切


完全随机的涅法雷姆秘境是《夺魂之镰》满级游戏内容的核心

在每一章之中，会发布特定的悬赏任务让你去进行这一章的某个事件，或是击杀某个怪物。一章的5个任务完成之后可以获得一个宝箱作为奖励，有几率开出这一章独有的传奇装备。此外，在完成任务过程中获得的道具还可以作为开启“秘境”之门的钥匙。

秘境是一个类似无尽地下城的模式，每一层基本以游戏原有的地图为蓝本，不过怪物尤其是精英怪物密集度更高。玩家在其中击杀怪物，积累到一定程度时，秘境的BOSS会在玩家附近出现，掉落大量装备、材料，以及包括类似暗黑2赌装备玩法所需的筹码。

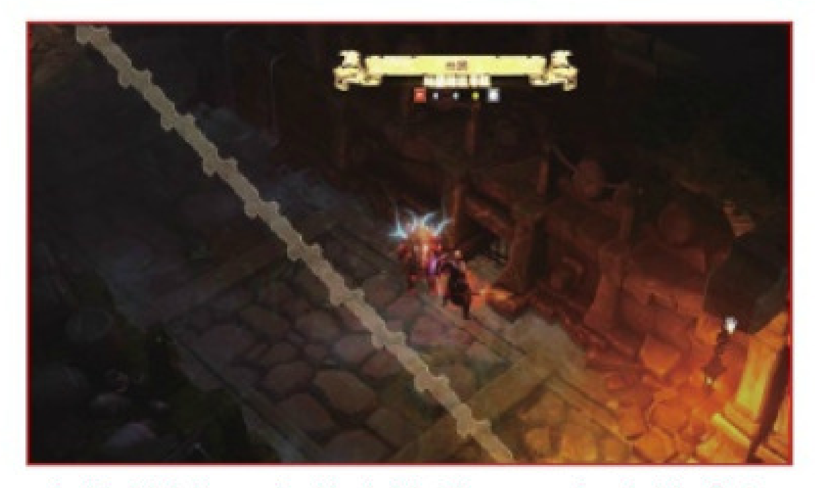
暴雪最初玩法的设计，大约是这样的：进游戏——扫清一章或者全部悬赏任务——使用奖励的开启道具进入秘境——打穿一次或几次秘境。如此重复，秘境被视为是完成悬赏任务的赠品。不过目前的情况则是，大家组队以低难度迅速分别扫清悬赏任务刷出大量开门道具，然后再改到高难度开启秘境进行真正的“寻宝”之旅。毕竟这样才是效率最高的方式。

一般来说，《暗黑破坏神》这类刷装备的游戏中，玩家玩法的指导要素是回报的目标、效率和自己的时间。要是打某个特殊怪或者做某些任务才能获得对自己非常重要的某件装备或者材料，那他就会重复这个过程；要是目标不甚明确或是来源广泛，便会选择效率最高的方式；而若是游戏时间有限，就还会考虑到是不是来得及打完这段游戏内容。通常玩家的游戏行为都是这几个要素的混合。所以若是有一个怪物、宝箱或作为整体的区域，位置固定，暗金装备掉率高，又掉落某些重要的材料，反复刷也很快，那就一定有很多玩家将大把时间花在它身上。典型的例子自然是“暗黑2”中的墨菲斯托、巴尔和暴躁外皮，或者“暗黑3”中的双塔、冈姆、裂喉和各处方便的华丽宝箱。

暴雪为了让秘境系统成为刷宝最有效率的方式做了很多努力——比如把各种速刷精英怪速刷宝箱的路堵上，再比如将秘境的掉率直接翻倍。我们暂且不去探讨这种开发者和玩家之间永恒的战斗谁是谁非，这种调整终究还是能影响玩家的行为。不过，目前这个冒险模式已经是“暗黑3”的完全体了吗？未来会回归的天梯模式，是否也是构架在这样一个只有怪物的玩法之上？其实，我们现在已经看到秘境之中一些独有的设计，如射击游戏炸弹一般的强大祭坛、四散奔逃的大群哥布林事件，甚至真正满满一层的奶牛关。或许，在这样不必考虑连贯剧情的情况下，反而可以出现奇特有趣的设计。

从第一代到第三代，从局域网到互联网，玩家的年龄、社交模式和游戏时间都在变化，不变的，是掉落暗金装备那一刻震撼人心的冲击。在碎片化已经成为游戏常态的今天，Boryasky和他的同事们会不会开始考虑，事件不再是装点的糖霜，而是登堂入室，成为构建游戏框架、包括秘境模式的基本要素？我们不妨脑洞大开一下，若将目前主线任务加上随机事件的模式，进一步改变成为核心任务加上大量主线事件，甚至事件本身都可以像装备一样，成为收集的对象，游戏会变得如何呢？建立于碎片之上的RPG能做到更有趣么，或者，会应了我们心中那份和泰瑞尔一样的担忧：

“……还是会让我们走向末日？”


奇特的地下水道秘境地图。在秘境中偶尔会出现这种令人吃惊的关卡


涅法雷姆秘境中甚至会出现遍地都是盗宝哥布林的场景


“奶牛关不是一个谎言！”


在冒险模式下玩家可以在五幕之间任意往返


悬赏任务虽有奖励，但获取秘境开门材料才是玩家完成它们的主要动力

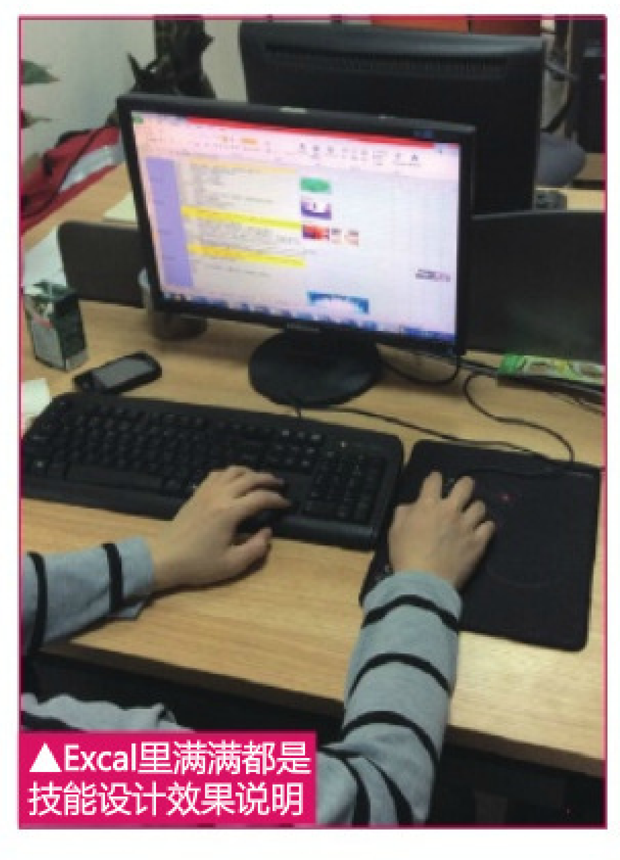
新一轮抢滩

《新剑侠传奇》研发探班

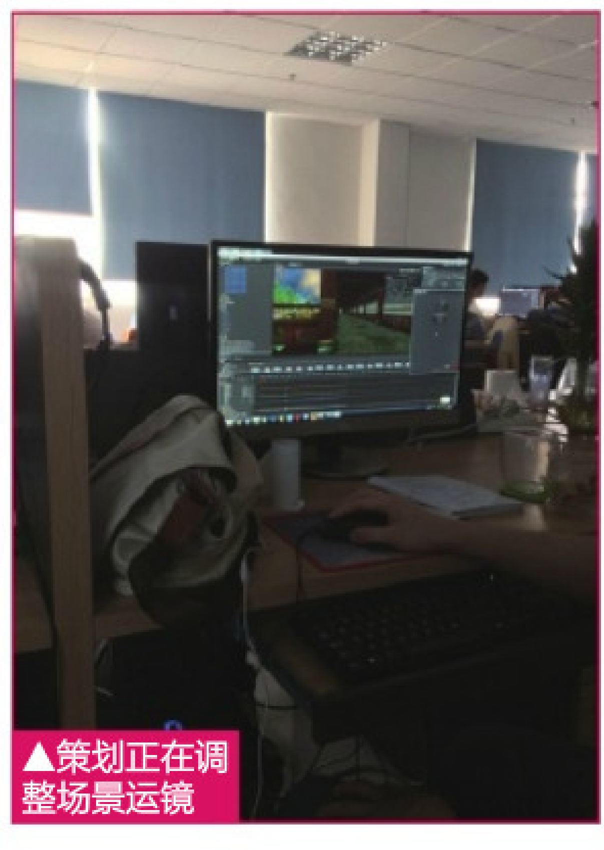
■策划/本刊编辑部
执笔/广州 Zeit

2013年国内单机游戏市场难得热闹，以大宇“双剑”为代表的传统RPG均有新作推出，新兴的“古剑”系列也在二代来了个战斗系统大变脸，另辟蹊径的黑马动作游戏《雨血：蜃楼》在三强夹击下却能脱颖而出，甚至还有移植自PSP平台的日式人气RPG《英雄传说：碧之轨迹》以及打着“第二代国产单机游戏”旗帜的《凡人修仙传单机版》加入战局……

去年的众多游戏先不论品质如何，但起码数量和种类多了起来，供玩家选择的余地也相较前几年有所增大。可“新三剑”的集中发力也导致了国产单机游戏档期预支，短时间内不会有大型国产单机问世了，也就意味着2014年的国内单机市场



▲Excal里满满都是技能设计效果说明



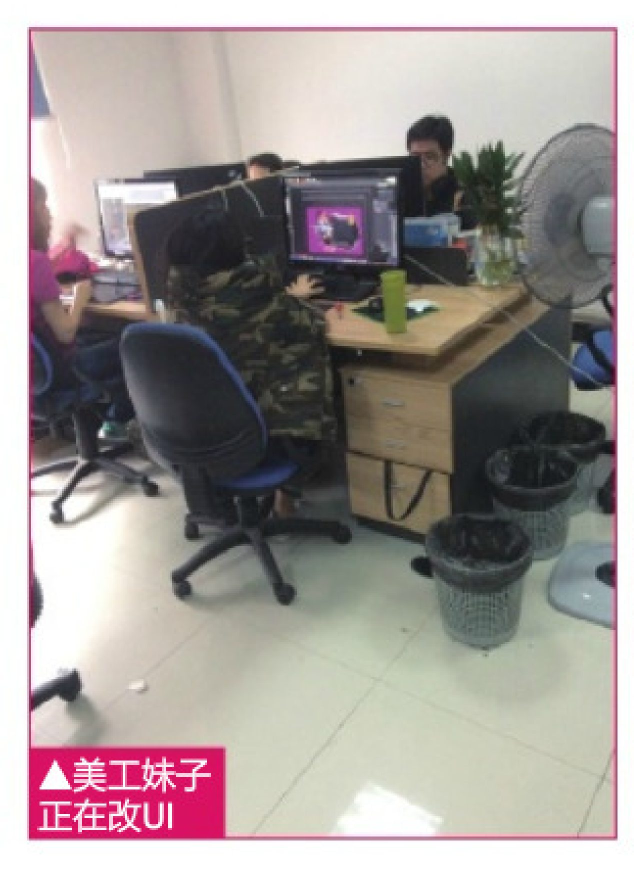
▲策划正在调整场景运镜

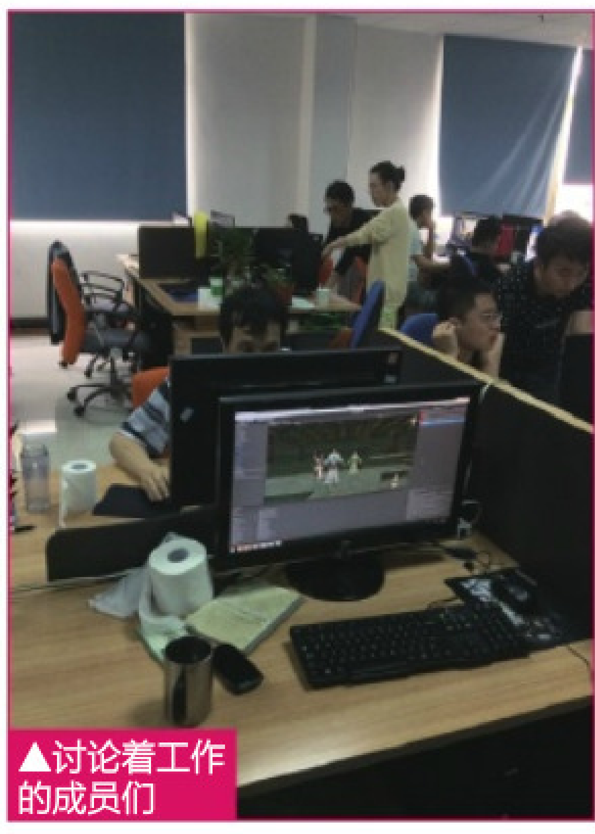


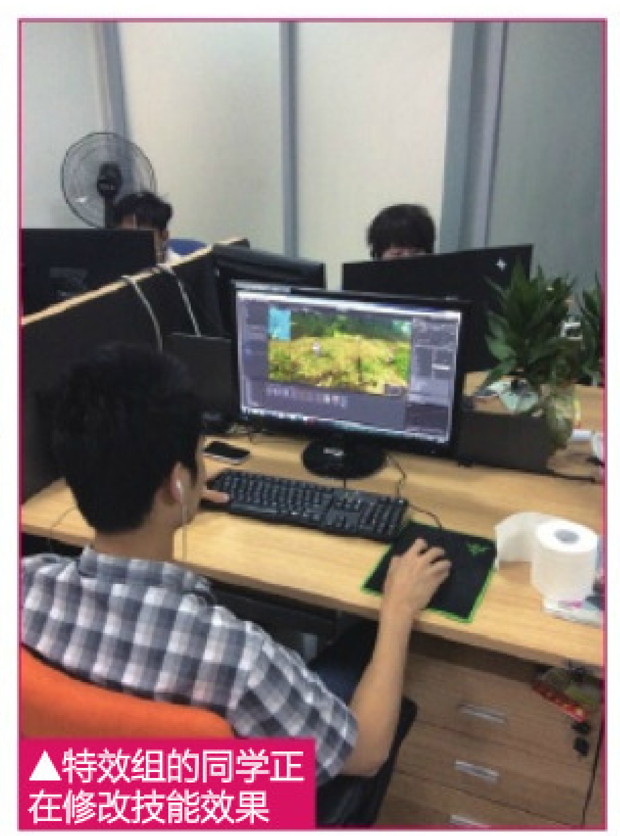
▲策划组还在共同更改着某些游戏设定



▲程序员们正在进行版本更迭


▲美工妹子正在改UI


▲讨论着工作的成员们


▲特效组的同学正在修改技能效果


▲同样是特效组的同学正在微调敌人动作

很有可能成为缺乏强力产品的空白期。

有市场自然就有商人。4月初，艾游（原百游单机事业部）正式对外公布了全新武侠ARPG游戏《新剑侠传奇》预计暑期上市。秘密研发已久的《新剑侠传奇》对外宣传时打着“西山居三剑客”的旗号，加之官方渲染的本作与种种关于“剑侠”系列单机的微妙关系，吊足了玩家的胃口。清明节假期刚过，笔者受《大众软件》编辑部委托，前往珠海云游《新剑侠传奇》项目组探班，进行了早期版本试玩，并与制作人员交流，了解了这部新作的一些设计思路。

即使研发工作区域面积不大，也有一些闷热，但是制作团队成员都在埋头工作，丝毫没有受到环境影响，也很少有人注意到笔者这样一个外人的到来。

在项目罗主程那里，笔者了解到目前《新剑侠传奇》的全部游戏资源都已完成，项目组正在紧锣密鼓地进行包括部分场景、技能特效以及主角建模在内的资源一轮打磨中，策划组也在进行具体流程的反复测试和数值微调。

罗主程为我导出了一个简单的版本，借用了旁边暂时闲置的电脑进行了短暂的试玩。初期的游戏流程包括天忍教总坛、后院、雾灵镇以及雾灵山几个场景，令笔者比较惊讶的是画面开到最高特效，实际运行过程中没有出现丝毫的卡顿，不论是战斗还是切出菜单，都十分流畅，切换地图loading时间也很短，同样是使用Unity3D制作的《轩辕剑6》和《凡人修仙传单机版》中饱受玩家诟病的问题完全没有在《新剑侠传奇》中出现，不知是由于技能特效没有加入此版本还是程序组真的解决了令国内开发商困扰不已的卡顿问题。

据主美豪林所说，为了达到理想中的效果，游戏的整体画面的光影效果和植被细节还在不断修改，但就笔者实际操作的导出版来看，画面效果和《仙剑奇侠传五前传》水平相当，可以令人接受。不过最大的差距在于主角建模的精度。目前版本的主角精度一般，习惯了“三剑”主角精度远远超越NPC那样鹤立鸡群的差距，突然把一个精度一般的主角放在眼前，还真是能很快发现。当然并不是说《新剑侠传奇》的主角模型精度差，作为主角还是能明显看出模型面数高于NPC角色的，但是二者之间的差距并不夸张；而另一方面，这可能也是因为《新剑侠传奇》NPC的模型精细度要比其他国产游戏高出不少，一些袒露上身的角色如屠夫、山贼，身上肌肉的纹理看起来十分细腻，记得去年有几款单机游戏的NPC模型精度都惨不忍睹，身上的衣物简单粗糙不说，甚至很多人物面目都一片模糊，相比之下，《新剑侠传奇》在NPC的塑造处理上用心得多，或许这也是源于新剑侠更偏重于“武侠”的设定，从而需要营造出一个更真实的江湖氛围吧。豪林骄傲地说“别看我们NPC模型做的好，但其实用到的面数并不多，实际效果你也看到了，这也是程序组和我们美术组共同努力的结果。当然我承认一些杂兵的精度可能比较低，不过在Boss和主角模型上，我们是一次又一次推翻重做的，不达到满意效果不罢休。”

豪林工位旁边的同事正在调整战斗技能特效，角色的受伤倒地再到爬起的动画帧数很足，十分流畅，不像很多国产网游一样角色被击倒再爬起时那样慢慢悠悠。由于正在修改部分主角以及Boss模型，在试玩的版本中无法看到他们的身影，模型是用NPC代替的，稍感遗憾，不过美术组在有限条件下精益求精的态度也让笔者很期待这些角色模型的最终效果。

从系统架构上来说，《新剑侠传奇》更接近一款国产网游，因为是纯粹的即时制战斗，需要走位、预判，在野外地图战斗时也完全不存在空气墙这类限制，确确实实是一款“3D即时制ARPG”，不像之前的《凡人修仙传单机版》一样模仿《战神》的同时保留RPG框架。据策划小彭介绍，虽然从表现形式上来看，《新剑侠传奇》很像是一款单机化了的国产MMORPG，比如不锁视角以及类WoW的战斗方式，但其实他们的作品还是延续了“剑侠情缘”系列及《三国赵云传》等老牌国产ARPG的很多设定。试玩过程中确实能发现一些老“剑侠”等游戏特有的设定，比如普通攻击只需按鼠标左键，并不需要像大多数受“暗黑”“魔兽”影响的网游一样需要先锁定目标才能攻击；此外，今年的一些国产RPG如《古剑奇谭2》《轩辕剑6》，都开始将任务引导做得像网游一样，NPC头顶冒出个感叹号或者问号，这样其实非常破坏游戏氛围，《新剑侠传奇》却没有这样做，而是需要自己去和NPC对话才能发现任务。

游戏比较有特色的地方就是多分支对话选择，就像Bioware近些年大热的《龙世纪》《质量效应》一样，试玩过程中我发现主线中有很多对话选项，有一些对话确实会影响到剧情的实际走向，比如游戏初期主角一行发现一个NPC行迹诡异似有间谍行为，此时两名队友会问是到他的店里看看还是进行跟踪，选择回答“去店里”那么就的确要去店里侦查一番，不过最终

导向是和选择“跟踪”的回答一样。此类选项出现的十分频繁，有些会直接改变游戏流程，有些则对后续任务没有实际影响，似乎只是决定了各个角色的好感度增减。不知在完整的游戏中，这些颇有特色的对话选项会像“辐射”系列一样使游戏任务链如参天大树般开枝散叶，还是如同《龙世纪》《质量效应》一样殊途同归，众多支流汇集入海。就游戏的实际剧情来看，后者的可能性更大一些，毕竟故事的主线还是很清晰，不像是走半自由沙盘路线的样子。

不过《新剑侠传奇》的部分对话选项似乎为了刻意区分角色好感度，有些出戏，为此策划们也深感棘手，制作人李兰云也为此调整过很多剧情和对话，笔者试玩过程中他就坐在负责文本编辑的策划旁边，一起推敲着对话选项的遣词造句。

作为“轨迹”系列粉丝，笔者很高兴地发现《新剑侠传奇》里也有钓鱼系统，而且也是在一些有水的地方出现钓鱼点提示，不过把玩过程中钓上来的鱼并没有多大作用，目前也没发现“轨迹”系列的烹饪系统，与策划交流后得知鱼目前是作为补品以及支线道具使用的，至于会否加入类似“轨迹”的烹饪系统以及钓鱼比赛等小游戏，需要看最后的调试阶段是否顺利，能否留下锦上添花的时间。策划小彭还表示，游戏中会出现很多随机事件，比如行进过程中某个点会随机触发主角钱包丢失之类的小事件，有些会影响队友好感度，有些会让玩家获得一些武功秘籍等有趣的道具，以增加游戏的动态性。

笔者注意到这样一个细节：在游戏中的某些远程敌人，比如雾灵山的山贼弓箭手，他们的普通攻击是射箭，但是这个射出去的箭是有实际弹道的，也就是说可以在箭矢弹道撞到主角之前通过左右闪避躲开。这个细节其实很有趣，因为大多数的MMORPG里，远程攻击是像跟踪导弹一样追着你打的，而早期的国产ARPG《三国赵云传》里其实是有这样设定的，但是因为2D时代角色行走延迟比较明显，整体战斗对操作要求不高，所以很多人忽略了这一点，后来受暗黑魔兽等游戏影响，国产MMORPG一味照搬设定，把很多东西都进行了简化，也就没人注意弹道这样看似无关紧要的问题。罗主程说：“近些年来很多ARPG，包括MMORPG，都是把攻击的伤害判定提前算好，然后才放出技能特效，比如远程攻击的弹道没出来之前，角色就已经被判定受到多少伤害，或者完全miss掉。我们不想这样做，于是便将判定后置，就像现实生活中一样，弹道是先出现的，但是真正的伤害判定要看弹道轨迹的碰撞结果，如果到达终点还是没有接触到角色模型，那肯定就是miss掉了。其实这是原来动作游戏才需要注意的问题，但是既然过渡到了技术性更强的3D时代，我们也不想把很多约定俗成的不合逻辑的设计直接拿来用，才做了这样的调整。”这样严谨的态度值得赞扬，但具体游戏会出现多少这种小颠覆，还无法确定。

看到为了保证品质而紧张忙碌的制作成员们的工作状态，笔者不敢也不忍心长时间打扰他们工作，短暂的探班匆匆结束。

真心希望这样一个认真且有想法的团队，能在同质化严重、网游设定泛滥的国内市场，用《新剑侠传奇》这样一个即代表回归又蕴含新的思路的单机游戏成功抢滩登陆，使ARPG这样一个经典类型在国内重新崛起。


▼游戏中的奔跑动作，看起来还比较协调


▼敌人的远程攻击，是可以躲避开的


▼游戏中会出现玩家可自主选择的选项，可能会影响情节的发展

来自西山居的“剑侠情缘”

■山东 hjpotter

现如今，大名鼎鼎的“西山居三剑客”联手打造一款游戏，这不能不让想起他们的西山居岁月，以及给无数中国玩家留下深刻印象的“剑侠情缘”系列，以下，我们就简单地回顾一下。

1995年《仙剑奇侠传》红遍大江南北，李逍遥与赵灵儿、林月如的恋情让无数RPG玩家为之沉醉，这是国产RPG兴盛的起点。随后的《轩辕剑外传——枫之舞》也引爆了玩家对于武侠类RPG的热情。金山公司的西山居工作室在创作了《中关村启示录》等作品后，受到这股武侠风潮的感染，也决定推出自己的角色扮演类武侠游戏，《剑侠情缘》从而得以诞生。

《剑侠情缘》
成功的初次尝试（1997）

《剑侠情缘》的故事以“靖康之耻”后的岳飞抗金为背景，描写了衡山派大弟子独孤剑以武林人士身份保家卫国并成长为一代大侠的历程，以及与张琳心、杨瑛二位姑娘的恋爱故事。与“轩辕剑”系列相似，将抗金、靖康之耻、韩世忠、岳飞、岳云等大家耳熟能详的历史事件和人物融入到剧情中，会使玩家更有代入感。

《剑侠情缘》诞生于DOS平台，采用了320×200的分辨率，国画风格的美术令人赞不绝口。游戏采用了标准的踩地雷式回合制战斗。除了普通攻击，主角一行还可以使用内力放出多种招式。有意思的一点是，传统巫术类RPG都是通常都是根据速度决定出手顺序，但《剑侠情缘》考虑到了自身的武侠背景，因此采用了敌我双方同时出手攻击这样一个有趣设定。战斗时大家一拥而上刀叉剑戟内功外力各显神通，杀得好不过瘾，比双方文质彬彬你一刀我一刀

显得更为真实。

游戏中最值得称道的设计就是8个情节各异的结局，玩家既可以在一开始就做出人生抉择——当临安何府的上门女婿从此不问世事，也可以选择成为一方大侠独孤求败终老一生。既可以从杨瑛或张琳心间挑选一位过神仙日子，也可以以江山社稷为重，帮助岳飞打倒秦桧，成就一番抗金伟业。就连游戏中张如梦与南宫彩虹的决斗，都有张如梦上峨嵋山剃度出家、南宫彩虹远走关外以及两者结为夫妻远走漠北三种不同结局。

由罗晓音担纲制作的音乐也是游戏的亮点之一，游戏共录有21首曲子，中国民族风格的旋律与家仇国恨的游戏主题联系紧密，其主题歌《笑问情缘》也红极一时。

金山对于本作的预计销量仅为1万套，但最终卖了3万套远远超出了预期，可以说为“剑侠”系列开了个好头。旗开得胜，西山居也马不停蹄地开始了续作的设计工作。

《剑侠情缘2》
“暗黑”式玩法初露锋芒（2000）

前作的一致好评令西山居工作室深受鼓舞，因此1997年底《剑侠情缘2》的企划就提到了日程上，经过了3年的精心制作，《剑侠情缘2》于2000年问世。游戏采用了基于Windows平台的全新引擎，拥有640×480的分辨率和16位真彩色的颜色表现，在画面表现力上要大大超过前作。

《剑侠情缘2》中最大的亮点毫无疑问是战斗系统——不甘平庸的西山剑侠们抛弃了排排站吃果果的回合制战斗，参考流行游戏《暗黑破坏神》打造了一套45°视角的即时战斗系统，并



▲张如梦与南宫彩虹都不死是打出完美结局的先决条件



▲李兰云为游戏设计的八大结局至今还被人们津津乐道

对其进行了武侠风的改良，将传统“左红右蓝”的血蓝槽外增加了一条绿条，即体力条。不光是攻击和奔跑，施展打坐回蓝、轻功等具有东方特色的武术同样要消耗体力。因此玩家不能一味对敌人穷追猛打，必须要时刻盯着绿条保存气力。游戏中除拥有种类繁多的装备品外，还可以装备5个技能，打起来满屏冲击波，煞是好看。在那个回合制游戏当道，大部分游戏都不敢贸然创新的年代，这套系统足以令国内游戏圈为之振奋，可以说奠定了系列的基础。之后作品的战斗系统皆由其改进而来。

《剑侠情缘2》的故事发生在《剑侠情缘》的20年后，张如梦、南宫彩虹夫妇避走大漠，过着与世无争没羞没臊的日子，并产下一子南宫飞云，这正是本作的男主角。飞云受父母之命前往江南寻找姑父——武林盟主独孤剑（这也就意味着在独孤大侠争夺战中获胜的是张琳心，杨瑛落败），路上偶然拯救了一个叫做燕若雪的少女并一见钟情，为她开始了浪迹江湖之旅。找到独孤剑后，飞云发现其竟是一个冒牌货，于是只能忍痛“不要姑父”，并将剑挥向幕后黑手——自己未来的岳父完颜宏烈。虽然飞云战胜了他，但也遭到暗算，最终在燕若雪的怀抱中死去，这个结局令无数玩家为之心碎。西山居参考了玩家们的意见，在推出2代的完全版“白金版“的时候，除了增加了一些隐藏任务、武功外，也重塑了一个飞云躲开暗算，带若雪回家见爹娘的完美结局，可谓皆大欢喜。

《剑侠情缘之月影传说》
后宫没你们想象的那么美好（2001）

在两部正传大获成功之后，西山居决定利用2代的引擎，制作一部以多结局和多女主角为主要玩法的外传游戏《剑侠情缘之月影传说》。“月影传说”的剧情与前两作均无关联。游戏在“剑侠2“的基础上强化了画面，为武器攻击增加了几种特效，帧数更足。并对游戏UI进行一番优化，比如在最上方显示敌人血条。玩法与2代基本相似。

与《剑侠情缘2》乐观向上的主题相比（虽说结局有点坑），“月影传说”则更为现实。少侠杨影枫满怀信心游历江湖，结果却因为没有南宫飞云那么硬的背景而饱受挫折，尝遍世间冷暖，在经历了名利的诱惑和感情的抉择后终于战胜自我，成为一代大侠。



▼左红右蓝，再加一条绿条，这就是中国风的即时战斗

游戏中拥有诸多选项，每个选项都会影响主角的正邪值和情感值，一着不慎，就可能走向一个坏结局。游戏中共有月眉儿、紫轩、纳兰真、蔷薇四位姿色各异的女主角，除每人有自己的结局外，也有一个与四名红颜知己携手隐居无忧岛的完美结局。只不过这是个极具现实感的结局：四个女人终日守在麻将桌前打牌一旦输钱就怨声遍地，孩子的哭声同样不绝于耳，我们的大侠也沦为了一名只知做饭洗碗的家庭妇男。

《新剑侠情缘》
一代大侠重现江湖（2001）

由于利用全新图像技术重制的《新仙剑奇侠传》受到了大家的一致好评，因此西山居也打算将年代较为久远且没有在Windows平台上推出的《剑侠情缘》1代进行一次重制。

重制版《新剑侠情缘》沿用原作的剧本，但没有采用原作的回合制战斗，而是采用与2代和“月影传说“一脉相承的即时制战斗，表现力比原作要强得多。最后独孤剑以尽忠报国之名，伴随着满江红的音乐杀入敌阵救出岳飞打倒秦桧的一幕的确让人热血沸腾。此外，游戏里港漫式的头像也颇受好评。



▼《新剑侠情缘》中港漫画风的张如梦与南宫彩虹

四月PC单机游戏一览

4月的PC游戏又是大作云集的一个月，新作发布数量达到近10部，其中最引人瞩目的就是《黑暗之魂2》PC版的发布。虽然本作的主机版先于PC版发布，但PC版游戏借助电脑平台的硬件性能，在画面质量上会有更佳的表现。对于一款动作游戏而言，画面质量是传达其动作魄力的重要一环，在这一点上，玩家可以更期待PC版的到来。当然这一切的前提是玩家拥有配置较强的电脑，以及一个得心应手的手柄。

除动作游戏之外，4月还有类型众多的PC游戏等待玩家尝试。值得一提的是，多款风格特异的冒险游戏集中于4月登场亮相。其中《光之子》由育碧蒙特利尔旗下一个小团队打造，游戏使用UbiArt Framework引擎，《孤岛惊魂3》多位核心人员参与制作。游戏的故事背景是对经典童话故事的重新演绎，玩家会在游戏中面临众多谜题，体验一段丰富多彩的旅途。

除此之外，4月还有开放世界随机生成场景的冒险游戏《曙光》，2D横版卷轴3D景深的冒险游戏《麦克斯：兄弟魔咒》与《生生不息》，以及与电影联动的《乐高霍比特人》。这些游戏虽然算不上大作，但对冒险游戏与日式RPG玩家来说，4月的确是值得期待的一个月。



游戏名称	原名	类型	发行时间
乐高霍比特人	LEGO The Hobbit	动作	2014年4月8日
术士2：放逐	Warlock 2: the Exiled	策略回合	2014年4月10日
麦克斯：兄弟魔咒	Max: The Curse of Brotherhood	益智	2014年4月15日
范海辛的奇妙冒险2	The Incredible Adventures of Van Helsing II	动作角色扮演	2014年4月17日
生生不息	Life Goes On	独立游戏	2014年4月17日
战争游戏：红龙	Wargame: Red Dragon	即时战略	2014年4月18日
特技摩托：聚变	Trials Fusion	体育竞速	2014年4月24日
黑暗之魂2	Dark Souls II	动作角色扮演	2014年4月25日
曙光	Daylight	动作冒险	2014年4月30日
光之子	Child of Light	角色扮演	2014年4月30日



范海辛的奇妙冒险2

■原名：The Incredible Adventures of Van Helsing II ■类型：动作角色扮演 ■制作：Neocore Games ■发行：Neocore Games ■上市时间：4月17日

去年，一部《范海辛的奇妙冒险》让不少ARPG爱好者感到欣喜。虽然游戏拥有种种不足之处，以至于游戏宣传中所谓的“史诗巨作”变成一个笑话，但这款游戏依然以其独特的战斗体验与世界观而让玩家记住。现在制作商卷土重来，推出游戏第2代，可见制作商对这款游戏的品牌还有足够的信心。

游戏的背景设置在一个酷似19世纪欧洲的哥特式黑暗世界中，这里充斥着怪兽、魔法和奇异的科技。在游戏首作中，所谓的剧情就是打败疯狂科学家拯救世界。但有时，一个恶棍的覆灭只会给更多险恶敌人上位的机会。于是便有了游戏的2代。随着新的Boss出现，冒险将会继续，范海辛——著名的魔物猎人——将会在他的幽灵伴侣Lady Katarina的帮助下回归。

说实话，对一个APRG来说，剧情也许并不重要，那只是为砍杀怪物找一个理由而已。比起剧情玩家更关注2代在系统设定上是否有令人期待的改革。升级与属性点分配、不同组合的符文系统，这些在ARPG中都不是特别新鲜的内容，2代游戏并不准备让自己变成ARPG中的异类，面对同期上市的“暗黑3：死神之镰”，本作的定位就是一款娱乐休闲的小品级作品。拿起刀枪亲自去游戏中砍杀体验，便是这款游戏的价值所在了。

术士2：放逐

■原名：Warlock 2: the Exiled ■类型：回合策略 ■制作：Ino-Co Plus ■发行：Paradox ■上市时间：4月10日

《术士》系列游戏发布时就被认为是一个奇幻背景的《文明5》。游戏以六角格的战略地图为特色，将奇幻玩家熟悉的元素都引入游戏。玩家需要使用魔法的力量在战场上对抗野兽、死灵和其它扭曲的生物。游戏拥有5个难度，玩家可以根据自己的情况选择合适的难度。游戏同时分为放逐和沙盒两种模式，在放逐模式中，玩家可以选择不同的胜利方式。而随机生成地图的沙盒模式则大大增加了游戏的重复可玩性。

剧情模式中，Ardania大陆正陷入纷争与混乱，玩家将扮演少数几名传送门法师之一，用铁腕统治给这片大陆带来秩序。作为一款充满魔法元素的策略游戏，游戏提供了总计超过150种法术咒语，包括多变的妖术和元素力量。这些法术在战略地图上直接发挥作用，大大加强了游戏的战略性，这也是本作与《文明》系列相比最大的不同。

与强大的魔法相对的是，游戏的外交系统形同虚设，不同种族的特性都显得比较标签化。不过这也没有办法，毕竟本作各方领袖没有办法引入《文明》系列那么丰富的伟人与兵种细节特性。好在本作在多人模式上大大改善，提供了包括PvP、联机PvE等多种游戏模式，给玩家联机创造了条件。

模拟人生4

■名称 The Sims 4 ■制作 Maxis The Sims Studio ■发行 Electronic Arts ■类型 模拟经营
■发售日期 2014年第3季度 ■文 黑箱

向拟真倾斜的天平

在岔路徘徊的《模拟人生4》

《模拟人生》对于大多数核心玩家而言的确够不上高端大气上档次，没有畅快淋漓的枪炮对射，无法在游戏里无法无天大闹一番，更不可能进入到奇幻世界惩恶扬善。虽然《模拟人生》里面的小人没饭吃就会给你找许多麻烦，不上厕所就会当场失禁，甚至到了后来没来由的就会莫名沮丧乱发脾气。或者这些小人把玩家折磨得几近发狂，或者这些小人被玩家们各种虐待，甚至小人与小人之间也会有各种让你啼笑皆非的无厘头举动——但这正是《模拟人生》之精髓。

截止2011年5月，一亿五千万的全球销量对于该系列而言的确是一个好消息，但很明显，用层出不穷的资料片铺垫的《模拟人生》系列一路走来，已经疲态尽显。在2013年的科隆展上，当《模拟人生4》（The Sims 4，以下简称Sims4）登场时，玩家们的热情早已不如当初。



有了情绪系统，一大群模拟人聚会往往会有让你意想不到的事情发生

好欢乐的虚拟小人

以现在的眼光来看，《模拟人生》初代就已经将该系列的所有玩法和玩点都包含在内了，而后面的几代和海量资料片无论如何变花样，都没有脱离初代的套路。

建立一个虚拟小人，玩家可以设置其长相、衣着等特征，之后就可以将这个小人放在一个房子里，玩家们游戏的全部内容就是关注这个小人的一举一动，并对其各项数值的增减给予回馈。饿了要给小人下达做饭吃饭的命令，内急了要及时指引其上厕所。当这些生理数值达到一定高度的时候，虚拟小人也会自行解决，代价则是情绪相关的数值大幅下降，当场失禁更会让虚拟小人窘迫不已。除了生理需要外，小人们拥有自己的情感需求，工作成绩上升他们会兴奋不已动力十足。他们聚会聊天、互相嘲笑、讲出一个个十足冷笑话、与心仪已久的小人结婚生子。之后他们开始忙于家务，成天泡在书架、厨房和健身器材上面。看着虚拟小人的生命之旅，


不同的人格和特性对同一种动作的反应也会不同


坏情绪并不只有负面影响，有时候适当使用坏情绪也会有奇效


当然，一些浪漫事件仍然允许玩家触发


多重任务系统让模拟人能够在同一时间进行多个行为，这让游戏向拟真靠拢


简单明了，一目了然。这一次我们看到游戏在人性化上下足了功夫

想想自己，不禁感慨万千。

《模拟人生》系列最具特色也是其它游戏无法比拟的一点就在于，游戏是无穷无尽的。只要玩家愿意，就可以永远陪伴小人。当玩家对有限的正规玩法厌倦之后，就开始动歪脑筋，寻找另类有趣的非正统玩法。比如小人下到泳池之后立即将梯子卖掉，可怜的小人就会一直处于游泳状态，直到各种生理特征降为零后一命呜呼化作一座墓碑。如果小人死得过于冤屈还会化为幽灵把其他人吓个半死。再或者把小人关在一个封闭的空间内，看着小人发现自己的抗议一点用处都没有后逐渐陷入绝望，饿得头昏眼花，当场失禁，然后困意十足躺在湿漉漉的地板上呼呼大睡，看着他做各种美梦噩梦，最终也逃不开化为墓碑的命运。

《模拟人生》系列的所有作品都逃不开这些或正规或另类的玩法。各种资料片和续作都只不过是对初代内容的细化和多样化。比如《模拟人生2：我的大学》将人生细化到仅几年时间的大学生涯，而《模拟人生3：邪恶力量》更是打起吸血鬼僵尸的主意。游戏的主体玩法依然不变，只在细节上增加了多种类的选择。所以我们很希望未来的Sims4能够有一些新的玩法，而不是整天对着小人的各项数值动脑筋这样的“数值绑架”玩法。但遗憾的是，Sims4仍然将玩家的游戏行为绑架到了虚拟人的各项数值上面，对于游戏开发商而言这的确很方便，可以有效地控制玩家在游戏里的行为，但对于玩家而言，被数值绑架自然没有那么舒服。

捏人更加轻松

虽然数值绑架依旧存在，但Sims4也带来了让玩家们能够感到欣慰，甚至有些欣喜的内容。Sims4在前作基础上进行扩展，创建人物时的细节会更多、更细、更丰富，玩家可以利用全新的编辑器按照片或是身边朋友的长相来捏出一个对应的虚拟人，大大提高了玩家的代入感。正如游戏的中文译名“模拟人生”那样，一个模拟真实世界的人生，这正是玩家选择《模拟人生》游戏的最大动力。你可以捏一个可恶的上司，然后让他在Party上当场失禁大丢颜面。也可以与你心仪的意中人在Sims4里结婚共度人生。甚至可以捏一个自己，成为一个事业有成、美女如云的高富帅，体验风流潇洒的别样人生。总之，更加丰富的捏人系统让虚拟与现实之间的界线变得更模糊，这对于玩家而言的确是一项令人感到欣喜的功能。

Sims4全新的人物编辑器让“捏人”真正成为捏人。以往作品里玩家只能将一个个不同部件组合起来“拼人”，虽称为“捏人”但并没有真正捏的感觉。在Sims4中将会让“捏”更加名副其实。Sims4的人物编辑器更像《孢子》中的生物编辑器，当选择一个部件之后可以通过鼠标推拉、滚动滚轮的方式进行单一部件的微调。比如鼻子，玩家可以从几个固定的鼻型中选择一个，之后在模拟人脸上对鼻子进行更细致的调整，其中包括鼻子大小、高矮、是翘还是塌等细节要素。这里要顺带一提的是，The Sims Studio对这些细节调整的内容没有作过多的限制，虽然鼻子大小不允许超过脑袋大小，但鼻子的高矮等细节可以做出略感夸张的效果，这也为有异常审美癖好和喜欢恶搞的玩家开了一个绿灯，虽说不依靠MOD在Sims4中捏出一个怪兽绝不可能，但捏出一个人形妖怪来说则相当轻松。

身材系统影响诸多属性

Sims4中除了能够对各种细部进行非常自由的微调之外，也增加了一些全新的内容，虚拟人的身材就是一项不得不提的内容。前几作中，虚拟人的身材一旦在初期设定好之后，就会一成不变。在《横行霸道：圣安地列斯》里，如果CJ暴饮暴食就会变成一个大肚基佬，如果他坚持锻炼拒绝暴饮暴食，将拥有一身兄贵式的肌肉，如果他不喜欢锻炼健身也对暴饮暴食没有兴趣，将会变成一只干瘦猴。这么棒的主意如今终于引起了The Sims Studio的注意。Sims4为虚拟人引入身材的概念，玩家可以在捏人时从正常、肥胖、肌肉3种

类型中设定其中一种，但在虚拟人的生活中，身材会随着他的生活行为而产生不同的变化。比如玩家起先捏的是一个啤酒肚基佬，他如果在生活中加强健身锻炼合理饮食不吃外卖垃圾食品，那么他的身材会逐渐瘦下来，然后向精壮靠拢。如果创建一个肌肉女汉子，而又在生活中暴饮暴食缺乏锻炼，那么她会慢慢变成大肚婆。GTA中的CJ不仅是身材外观变化，不同身材还会给CJ带来不同的属性增益或惩罚。壮汉CJ用拳头揍起人来格外给力，一拳桃花开是家常便饭，但跑起来可就没那么快了；瘦猴CJ虽然揍人不给力，挨揍也靠不住，但奔跑速度却是一流；啤酒肚CJ虽然揍人不给力跑也跑不快，但抗打能力却格外高，让敌人对他无可奈何。

虽然Sims4并非暴力游戏，但虚拟人不同身材从此将带上不同特性。身材配合不同的性格，不同的人生目标，会出现各种不同排列组合。意志薄弱、得过且过的啤酒肚走路气喘吁吁，更加偏爱垃圾食品，如果玩家迫使其减肥反而会让他感到难过。有着坚定人生目标，更加在乎交际工作上成就感的大肚腩就会克制自己，强迫自己锻炼，拒绝垃圾食品。当你强迫他吃披萨外卖的时候虽然他不会拒绝，但一定会对你表示强烈抗议，情绪也会大大下降，而当他成功转变为肌肉男之后，他的情绪会更好，从身材转变中获得的成就感也会更高，从而促进他在其它方面如交际、工作、家庭等获得更多的成就。总之，身材会影响虚拟人日常生活中的方方面面。

加入身材设定是为了更加贴合现实世界，这对游戏性大有裨益，玩家有了更多选择，游戏也有更多表现。虽然这项设定在游戏里的表现目前不得所知，但依照目前的信息来看，身材这一项新增内容的确值得期待。当然我们也希望The Sims Studio能够妥善处理好身材这一项新增系统与其它属性之间的关系。有时候，正是那些有趣的Bug给玩家带来意外惊喜和特殊玩法，但真心希望不会有太多过分且不合逻辑的可笑Bug出现才好。

更加复杂的情绪系统与记忆系统

身材系统与其它属性的各种关联足够复杂，然而与情绪和记忆系统相比只能是小儿科。情绪系统最主要表现为互动性，虚拟人的情绪会受到其他虚拟人情绪的影响，情绪也会对物品产生反馈，对周围环境产生反应，这些影响让虚拟人的表现更加真实。记忆系统会让虚拟人逐渐积累生活经验，形成定势（心理学术语，指人们处理一件事更倾向于参照以前的经验，如思考方式、处理方法，而完全忽略客观事实），而这些定势会极大影响虚拟人日后行为。

让我们来看一个循序渐进的例子。一个虚拟人在Party上受到冷落，如果他是一个喜欢交际的人，那么自卑、低落的情绪就会笼罩其身，他会自觉而又不甘心地一个人躲在角落里，或者黯然伤神或者大发雷霆，不时又会来到热闹的Party会场用羡慕的眼神看着交谈甚欢的其他人。如果他还有一些恶作剧精神，那么他就会开始在Party上捣乱来吸引其他人的注意，他或许会将气球突然戳爆，让所有正在交谈的虚拟人停下来查看发生了什么，之后一些虚拟人会觉得扫兴中断交谈，另一些则会重新进入交谈状态，甚至情绪比之前更高亢。此外，他还会尝试从其他互相交谈的虚拟人中插一脚，甚至直接抢夺谈话资格，将正在谈话的虚拟人挤出去。被挤出去的虚拟人借助记忆系统，会对这个人产生厌恶之感，再次与之互动时会更倾向使用负面行为。比如Party结束后二人再次相遇，那么这两个虚拟人很容易话不投机甚至大打出手。

要说明的是，不同的情绪和记忆会对不同属性造成不同的影响。一个愤怒的虚拟人看书学习，那么收益和效率会大大降低，然而如果让他去摧残跑步机，那么他在跑步机上带来的属性收益则会翻倍，同时他也会更快地从愤怒情绪中走出来。如果让他画画，他或许会把画架砸个稀巴烂，或许会创造出一幅惊世骇俗的画作。一个处于专注情绪状态的虚拟人进行学习、工作、厨艺等行为时收益翻倍，但进行娱乐等易分散注意力的行为则有可能会适得其反。目前已知Sims4中会包括无聊、专注、玩闹、超级自信、迷糊、茫然、精力充沛、暴躁等15种不同情绪。不同情绪会有不同的行为表现，直接影响虚拟人的衣着、行为，方便玩家判断虚拟人处于什么情绪之中。如暴躁情绪下的虚拟人喜欢穿带有骷髅、火焰图案的衣服，走起路来也会大摇大摆，对所有事情都没有耐心，只做一半就丢下不管。而迷糊情绪下的虚拟人则会经常卖萌犯二，还有可能把衣服穿反，还会屡次犯下低级错误或是做出让人忍俊不禁的行为。如果让暴躁的虚拟人和迷糊的虚拟人之间互动，一定会闹出不少令人啼笑皆非的笑话。

情绪系统与记忆系统影响虚拟人之间的好感度。这两个系统是玩家不可直接控制的，因此会让游戏的变数大大增加，对于玩家而言的确是一把双刃剑。有时候玩家会莫名其妙发现某个虚拟人生气了，而且整条街上人的情绪都被他拉低了，却无法找到能够扭转局势的办


科隆展《模拟人生4》发布会不乏大量女性，不可否认，该系列的主导玩家为女性


捏人工具会再次升级，这一次是真真正正的“捏”人

法。束手无策的玩家只能任其发展，一场友好的街区Party往往会不欢而散。但对于老手玩家而言，摸清系统规则之后，各种惊喜会突然蹦出来，玩家无所事事只能干看不能操作的游戏真空期会大大减少。因此，游戏的教程系统很重要，需要将这些系统一一讲明白，降低双刃剑对于新手玩家那一面的“锐度”，提高对于老手玩家那一面的“利度”，双锋锐利得当才是一把好剑。

建造模式是另一个灵魂

建造模式是《模拟人生》系列的另一个精髓。玩家可以利用各种已有项目打造出一个华美的房屋，遗憾的是玩家也只能用已有项目来组建房屋，无法自行创建新的项目。这也是游戏为历代玩家所诟病的。已经可以预见未来汹涌而来的DLC大潮了。

不过也有好消息，Sims4的建造系统会更加傻瓜化，玩家不需要层层砌墙，只需要随意拖拉就可以拉出自己想要的房屋结构，为各种复杂结构房屋的产生打下了坚实的基础。玩家可以尽情发挥自己的想象，盖一座华丽而有趣的房屋，比如在花园盖一座小型游泳池，而在游泳池上方设置一个旋转滑梯，让虚拟人从楼上到楼下在一次激流勇进中完成，既有趣又带劲。同时建造模式中还新增了一项方便的功能，以往玩家想要改变房屋结构只能以近乎推倒重来的极端方法完成，不仅费时费力还费钱，在Sims4中将一改往日尴尬，玩家可以以房间为单位对房屋进行拆分合并，以最低的成本改变房屋现有结构。自然，按照系列以往的惯例，一些新的家具、装饰品、地板花纹、绿地美化等会作为DLC添加进来。

显然Sims4在建造模式里走的是不求有功但求无过的路子，其实在建造模式里还有各种值得发掘的内容。比如DIY家具等等。但The Sims Studio却并没有重视，只是让建造变得更方便而已，对虚拟人却加入一些风险极大的系统，可以想见工作室对建造模式的重视程度还远远不够。

不过另一个好消息却值得赞扬，由于玩家对《模拟城市4》实时在线大为厌恶，因此Sims4将不会要求玩家实时在线，不过玩家仍然需登录Origin平台才可进行游戏.联网街区系统会更加成熟，玩家会有更加真实的邻居，之间的互动也会更多。不得不提的是Sims4还增加了收集系统，玩家在游戏中有了更多的目标而不是光把经历放在虚拟人身上。玩家可以探索收集物、解锁各色奖杯，甚至凑齐一套装备行头。玩家可以通过网络来分享虚拟人家庭、房屋结构、成就等与好友互动。由此我们看到，Sims4依然对玩家间的互动有着足够的重视。

向拟真靠拢并不全是好事情

说了这么多，我们看到了一个有趣的事实，Sims4开始向拟真极力靠拢。但我们都知道，拟真是一个彻头彻尾的伪命题，如果游戏与现实别无二致的话，那也不需要游戏了。玩家们喜欢玩《模拟人生》的理由是什么？还不就是它满足了我们在现实生活中想做却又做不到的事情嘛。现实已经如此残酷了，有些事还是不要拆穿，过度的拟真反而会让玩家们产生抗拒。

但还好，Sims4这一次虽然偏向拟真，但仍然谨慎行事，试探性玩家的喜好。如果说2代与3代是本系列的分水岭，那么Sims4就是一次向拟真方向迈出试探性脚步的尝试。Sims4不仅尝试改变，更让我们看到了成熟二字。希望4代在这一次尝试中能够找到虚拟与真实的平衡点。P


强大的建造工具允许玩家打造各种风格的房屋


选定好体型之后还可以对细部调整，同样，这让捏怪物成为可能


这次捏人系统有点像《孢子》的生物编辑器



去年科隆展上《模拟人生4》大幅宣传画吸引了许多路人


情绪不仅会影响本人，还会传递给其他人，聚会时各种突发事件一定会让玩家大开眼界


情绪系统在本作中将会占极大的比例


泰坦降临的最后时刻
THE FINAL HOURS OF
TITANFALL
策划 本刊编辑部 原著（美）Geoff Keighley 译 晶合实验室 digmouse

前言 INTRODUCTION

我为《〈泰坦降临〉的最后时刻》奔走了三年。但我一直都怀疑，这一切，是否已经准备好了向世人展示。

2011年2月8日这天，我第一次和文斯·赞佩拉（Vince Zampella）与杰森·韦斯特（Jason West）谈起这个故事。我们当时在洛杉矶的Mastro牛排馆吃饭，那是我在加州最喜欢的地方之一。那天晚上我们谈到柯南·奥布莱恩（Conan O'Brien），和他主持《今夜秀》的曲折故事。比尔·卡特关于此事的纪实文学《深夜之战》（The War for Late Night）刚刚发售，讲述了杰·雷诺（Jay Leno）被NBC扫地出门再到在TBS另起炉灶这段时间的种种幕后消息。这段轶闻与赞佩拉和韦斯特在《使命召唤：现代战争2》之后所面临的困境不无相似之处。

当时我正在为《〈传送门2〉的最后时刻》的写作彻夜不眠。但我很快意识到，和赞佩拉与韦斯特的感受相比，我这点压力实在是微不足道。每一天，他们都要与律师纠缠不休，为一个价值数亿美元的纠纷案在纷沓而至的会议和文件中辗转，同时还要管理一支团队，孕育一个新的游戏系列。那时候我都能感觉到，他们的开发工作远不如自己所期望的那样顺利。

晚饭桌上我告诉赞佩拉和韦斯特，不论案子结果如何，不论他们的游戏最终怎么样，我都希望能讲述他们的故事，前提是他们愿意，并且准备好了。

时光飞逝，今天已经是2014年。这期间世事轮转，纷繁不堪。他们的游戏经历了无数挑战，他们的纠纷案则在庭审的前夜最终达成和解，而坏消息是赞佩拉和韦斯特结束了二人的合作关系（韦斯特在2013年2月正式离开了Respawn）。今天，除了偶尔发几条短信，两位创始人已是形同陌路。

你所要看到的，来自80位在过去4年里与这款游戏息息相关的人的亲口述说。有些人的话语分量要多一些，还有些人不愿意表露身份，但我希望这最终的结果足够准确，足以公平和全面地展现《泰坦降临》的开发故事。

更重要的是，我要感谢所有的受访者，他们的直率在一个媒体普遍被公共关系部门钳制的世界里让人耳目一新。考虑到这家工作室周围的种种戏剧事件，你可能会认为，这个故事是在律师公关的监督下完成的。事实恰恰相反。他们告诉我可以随时来办公室里转转（谢谢那个不能说的那个谁帮我组织这一切，虽然我每次进门她都会在公司里群发一封“狼来了！”的邮件），Respawn应当因他们的开放和对那些不为人知的故事的毫无保留的讲述得到应有的尊重。

最后，我要感谢文斯对我的信任。他从未动摇对我的支持，并且鼓励团队里的所有人——包括已经离开Respawn的——开放地和我谈关于工作室与游戏的事情。除了不能问关于动视和他们的庭外和解条款之外，我对他们的采访没有受到任何限制。我还特意模糊了一些《泰坦降临》开发过程中被砍掉的部分，因为团队希望在未来的项目里可以重新使用它们。

归根结底，《〈泰坦降临〉的最后时刻》是一个关于在有无数个游戏被公司和财团的意愿所操纵的产业里，一群天才和他们的天赋的故事。不论你是否认可Respawn所做的一切，这支团队的全情投入和将自己缔造的辉煌更进一步的精神是值得尊敬的。很多人——包括我的好友乔尔·麦克海尔（Joel McHale）——都曾开玩笑说，我对《泰坦降临》的热情有些过头了，但它带回了我在上世纪90年代才能体会到的第一人称射击游戏的狂热乐趣。

我希望读完这个故事的人能从中受到激励，敢于承担风险，并为自己的信念挺身而出。即便面前的挑战看似不可逾越，相信自己的能力，而它最终会给你足够的回报。

感谢各位的阅读。

——Geoff Keighley敬上
g@gameslice.com



净身出户 GO IN CLEAN

把硬盘从家里电脑上拆出来的那一瞬间，一切对程序员“懒虫”乔恩·谢林（Jon "Slothy" Shirling）来说突然变得真实起来。

他拿着硬盘，走过卧室的镜子，看了看镜子里自己染成紫色的莫西干头。他睁大眼睛，深吸了一口气，心里对自己说，“天哪，这事居然是真的。”

不过他没有时间多想。他和自己的妻子克里斯汀——一位漫威的上色师，曾参与创作《复仇者学院》等作品——一起做出了这个决定。他们决定远离自己曾经的数字生活，从零重新开始。

数据维护和清算企业SeTec的一位工作人员来收集他所有的电子设备。这对夫妇南加州家中的客厅摆着一个纸盒子，硬盘放了进去。iPhone放了进去。成堆的记忆卡、U盘和谢林多年来在缔造了“使命召唤”系列的Infinity Ward担任程序员时保留下来的刻录盘丢了进去。

他注意到了一张用黑色水笔写着“1996年照片”的光盘。他停下来想，要不要把这个留下？

“算了，没什么必要，”他对自己说。

这张光盘也丢了进去。

就在那一刻，他意识到，纸盒子里的一切，代表了大学毕业后他的多少岁月。老的有他在著名的地下艺术团体iCE时创作的低分辨率ANSI图样，新的有他和克里斯汀打算制作的一个iPad逆僵尸游戏的代码，你扮演的是一个僵尸，目标是感染整个城市。他负责代码，她负责美工。因为这是这对自称“极客”的夫妇的周末娱乐项目。

谢林或许还能找到一丝慰藉，因为他并不是唯一一个将自己的数字过去投入碎纸机的人。2010年4月的最后一周，SeTec的工作人员拜访了30位Infinity Ward前员工的家。

和谢林一样，《使命召唤：现代战争2》这个缔造了史上最成功的游戏首发成绩的作品背后的核心团队，都把自己的过去扔进纸盒，封存起来。他们“净身出户”，要向世界——以及他们的前雇主动视——证明，自己未来在新的公司Respawn Entertainment所做的一切，都是从一无所有中诞生的。

对外人来说，《泰坦降临》背后的这支团队是游戏开发界的海豹特种部队，他们是一群高高在上的百万富翁，创造了一个和“横行霸道”（GTA）系列一起将互动娱乐推向大众的传奇品牌。但2010年的那个4月，Respawn的所有人与《现代战争2》24小时内狂揽3.1亿美元的高峰都再无关系。被剥夺了一切电子设备的“使命召唤”的缔造者们，如今在不可预知的未来面前感到无比脆弱。

在毫无核心思路的情况下开启任何一个创造性项目已经足够困难，而在被剥夺了一切工具，又没有任何可以依赖的技术基础的情况下更是难上加难。再加上一场价值数十亿的官司带来的巨大压力，两位创始人之间每况愈下的个人关系，更不用说向新一代主机的转变已经迫在眉睫，这一切的结果就是，你想做到的事情完全不可能实现。

事实上，你驾驶着一台24英尺高的庞大战斗机甲在Xbox Live上欢快地冲刺和开火时根本意识不到，《泰坦降临》“不可能”的那一面要庞大得多。这款游戏是微软从竞争对手索尼炙手可热的PlayStation 4中夺取失地的最大筹码，而用制作人德鲁·麦考伊（Drew McCoy）的话来说，它千真万确是“在烈火中铸造而成的”。它在无尽的个人政治和不计其数的创意推翻中经历过暴风雨的洗礼，这其中濒临取消的次数，所有人都不愿承认。

“这个项目的很多部分更像是学习如何走路，”设计师“麦基”法尔法克斯·麦坎迪什四世（Fairfax "Mackey" McCandlish Ⅳ）说。

但他们最终学会了如何行走。下面的故事，便是这个艰难过程的每一分钟。



文斯·赞佩拉、乔尔·埃姆斯利、麦基·麦坎迪什和Infinity Ward团队在《现代战争2》的首发仪式上


Respawn现任首席程序员，乔恩·谢林


谢林早期创作的ANSI美术图


《泰坦降临》讲述的是人与机器的庞大故事

暗夜袭来
DAY PROMISES TO BRING NIGHT

2

每个人都有成就伟大的机会。24岁时的文斯·赞佩拉相信属于自己的那一刻还没有到来。

赞佩拉是佛罗里达州劳德代尔堡一位普通的屋顶装修工的儿子，大学毕业后，他在一家食品商店干了很久的杂活，除此之外他还为朋友在PrintShop软件里制作贺卡和请柬。这些工作能养家糊口，但也仅仅是养家糊口的工作。赞佩拉更喜欢的是和女朋友布里吉特（Brigitte）约会，在闲暇时间疯玩《万智牌》和去街机厅里打《街头霸王》。

转机来了。赞佩拉的一个朋友在当地的电脑卖场工作，他告诉赞佩拉佛罗里达的一家新公司在寻找游戏测试人员。很快，他在这家名为GameTek的公司参与了一些默默无闻的游戏的开发工作，像是《电子飞车：暗影赛手VR》（Cyberbykes: Shadow Racer VR）和《光头佬》（Baldies）。随后他在旧金山的雅达利与世嘉软件（SegaSoft，非世嘉本体）有过短暂停留，最终得到了俄克拉荷马州图尔萨（Tulsa）市一家叫2015的新兴公司的工作机会。他和布里吉特都很喜欢那里，所以他接受了。

2015的老板叫汤姆·库迪尔卡（Tom Kudirka），在运营2015的同时还做金制钱夹和电子高尔夫球记分器的生意。这家小工作室当时只有9个人，大部分都是从网上招来的，原因大多是这些人能在《雷神之锤》引擎里制作关卡。公司的一部分人——名字很讽刺地叫做“车毁人亡工作室”（TrainWreck Studio）——主要做一些廉价小游戏，像是用《雷神之锤》引擎开发的真人激光枪射击模拟器。“2015的面试过程很大程度上是我们在求对方搬到图尔萨来，”设计师齐德·雷克（Zied Rieke）说。

2002年初，EA接触了赞佩拉和库迪尔卡，请他们开发史蒂芬·斯皮尔伯格的二战大作《荣誉勋章》的PC版。这是2015的所有人梦寐以求的命运转折点：终于可以制作真正的游戏了，更不要说这次有了个真正的发行商。

赞佩拉知道自己要找谁来编写游戏：杰森·韦斯特，他在世嘉软件工作时认识的程序员。

赞佩拉此前两次邀请韦斯特加入2015，后者都拒绝了。但现在有了《荣誉勋章》，加上将它带到Xbox上的机会，让赞佩拉最终成功说服韦斯特来到图尔萨面试。

韦斯特7岁就开始学习编程，是个早熟的孩子。他15岁就进了大学，还开发了自己的第一个游戏，联机版的上世纪80年代街机名作《鸟骑兵》（Joust），手段则是破解了id Software的《毁灭战士》的网络代码。韦斯特去了北得州大学，校友有音乐人“肉馅糕”迈克尔·李·阿代伊（Michael Lee Aday，艺名“Meat Loaf”）、电视主持人“菲尔博士”和职业摔跤手“冷石”史蒂夫·奥斯汀（"Stone Cold" Steve Austin）。他父亲在那里的物理实验室教书，韦斯特将自己的编程技巧用到了创造性计算发展实验室（Laboratory for Advancement of Recreational Computing，LARC）的毕业课程上。他的朋友在互联网大鳄拿着六位数的年薪，而韦斯特对游戏的热爱让他选择了当地一家叫做Paradigm Entertainment的游戏公司，拿着3万5千美元的工资。

韦斯特原本只是把去图尔萨面试当作是一次练习，好为以后去旧金山一带他更想加入的游戏公司做准备。但在图尔萨，他的想法变了。在和2015的一位年轻设计师交谈过之后，他感到自己被《荣誉勋章》的前景吸引住了。那个年轻



2010年4月时的杰森·韦斯特（左）和文斯·赞佩拉（右）


文斯在QuakeCon 2003上介绍初代《使命召唤》


首席程序员弗兰克·吉耶里奥蒂、杰森和文斯在VGA颁奖礼上


杰森·韦斯特、史蒂夫·福田和普雷斯顿·格林在2015


齐德和史蒂夫2001年在图尔萨的一次午餐


《荣誉勋章》团队的午餐休息时间，活动是打GB

设计师叫史蒂夫·福田（Steve Fukuda），向他描述了自己如何重现“D日”诺曼底登陆场景的关卡设计想法。

福田是个学工程的学生，来自加拿大温哥华市，在不列颠哥伦比亚大学的时候就被同学评选为“最可能叛变工程去搞游戏”的学生。福田第一次想去图尔萨的时候还被海关拒之门外，因为他忘记带学位证明了，几天后他才顺利通关。

其他人进入2015的途径多种多样，像美工布拉德·阿伦之前是给游乐场做比例模型的，靠的是周边感觉，因为他的视力近乎于零。“那边空气好点。”家里人问他为什么要从加州搬去图尔萨，他是这样回答的。

《荣誉勋章：联合袭击》的开发是在图尔萨一个没有窗户的破旧办公室里进行的。这其中并非一帆风顺——赞佩拉曾经离开过，几天后才改了主意，但是游戏在E3 2001上引发了强烈反响。在那里，2015展示了福田设想中的D日盟军登陆奥马哈海滩的场景。IGN说他们打完10分钟高潮迭起的演示之后“裤子都湿透了”，就像是从第一人称视角体验了《拯救大兵瑞恩》一样。此前的军事题材游戏并没有多少电影化要素，但《联合袭击》带来的却是好莱坞大片级别的紧张感。

库迪尔卡惊异于他默默无名的工作室得到的关注度，告诉这群年轻开发者，如果《荣誉勋章》获得了E3 2001的展会最佳奖项的话，就每人奖励500美元。《联合袭击》最后只获得了最佳PC游戏的亚军，库尔迪卡把奖金砍到了250美元。

《联合袭击》于2002年初发售，赢得了极高的媒体和玩家评价，卖出了超过300万套，但开发者们对低下的薪资水平和库迪尔卡的管理方式越来越不满，他们觉得自己单干会更好。他们打算直接和EA谈判下一作《荣誉勋章》。

一个周一晚上，所有人在一家塔可钟餐厅（Taco Bell）碰头，决定本周内炒老板的鱿鱼。而他们说到做到。每天都有雇员以相同的方式，把自己的办公室钥匙塞到汤姆的门缝底下。库迪尔卡第二天早上打开办公室房门，数一数毯子上的钥匙数量，就知道又有几个人辞职了。最后一晚，福田、韦斯特、雷克和麦坎迪什来到办公室，准备把钥匙交掉。

到了办公室，设计师和程序员们发现自己的秘密计划出了点纰漏。一个不属于他们小团体的程序员还在公司赖着没走。他们耐心地等他回家。

几个小时过去了，他就是不肯挪窝。

最后，这四个人假装离开，大声对那个程序员说“再见”，希望他听懂了话里有话。还是没用。所以所有人钻进了车，绕着街区开了几圈再回来，那人总算走了。他们收拾完办公桌，丢下了他们的钥匙。

他们的新工作室名为Infinity Ward（直译意为“永恒结界”），和EA谈拢了一份开发《荣誉勋章》资料片以及续作的协议。但EA最终决定取消这个交易，因为这个团队不愿意在公司的洛杉矶总部工作。另一个原因是库迪尔卡在2002年10月就违反诚信义务一事向法庭提起诉讼，这桩诉讼最终庭外秘密和解。协议取消后没几天，EA最大的竞争对手之一动视，向他们开出了更好的价码：为他们就库迪尔卡的诉讼提供保护，外加只要求控股Infinity Ward 30%的所有权，并允诺在未来以500万美元的价格收购剩余的部分。考虑了丹佛和西雅图作为公司所在地之后，他们搬到了洛杉矶，开始在那里开发实质上是《荣誉勋章》续作的全新游戏：《使命召唤》。

《使命召唤》初代是一款PC独占的二战题材射击游戏，而它的销量让动视在2003年游戏发售期间直接将工作室买了下来。作为收购协议的一部分，Infinity Ward获得了微软的下一代主机Xbox 360的开发套件。《使命召唤2》于2005年在Xbox 360和PC上发售，再次因其展现了美国、英国和俄国战场的单人战役和多人对战模式而广受赞誉。

2006年3月，德鲁·麦考伊来到Infinity Ward面试，迎接他的是一场奇异之旅。麦考伊是个狂热的游戏玩家，十几岁的时候为了凑钱给自己的游戏PC配一块Roland MT-32声卡在炸鱼店打零工。他当时为纳什维尔市政府做IT管理工作，在网上看到了Infinity Ward在招聘IT管理人员。麦考伊得到了来面试


2001年时的文斯·赞佩拉


2001年时的杰森·韦斯特


2001年时的麦基·麦坎迪什


2015的创始人汤姆·库迪尔卡



Respawn工作室CEO文斯·赞佩拉



《泰坦降临》制作人德鲁·麦考伊

的机会，但他走进Infinity Ward位于加州恩奇诺的办公区时，发现有点不对劲：“等等，那人为什么拿着把AK-47在打纳粹？”

IW的创意团队已经厌倦了二战，他们决定在下一代《使命召唤》中将时间快速推进到现代。《使命召唤4：现代战争》于2007年秋季发售，将这个系列推向了全新的高度。

动视开始重复利用“使命召唤”系列的技术与品牌来将这个系列“年货”化。但在这个系列的创造者们眼里，每一款并非由他们开发的游戏，都是对这个品牌的伤害。

动视深知IW的能力与天赋。赞佩拉和韦斯特的合同在《现代战争》发售后不久到期，动视则竭尽所能要将他们留在自己麾下。2008年3月，双方达成开发《现代战争2》的协议，但这次加上了诸多额外条款。IW拥有对“现代战争”品牌的绝对掌控权，其他的《使命召唤》游戏不能将自己的时代设定在越战之后。IW还将从其他《使命召唤》游戏的销售中获得分成，如果是用IW的引擎技术开发的还要再加码。后来的纠纷案中放出的文档显示，在合同中团队向动视明确表示，在《现代战争2》完成之后，他们将把这个品牌搁置起来，着手一个历时3年的科幻项目。

Infinity Ward用2年时间完成了《现代战争2》，这段时间对动视和IW的关系来说是充满颠簸的，双方在开发和市场营销方面频繁爆发冲突。想知道二者的裂隙到底有多大的话，你只需要去看一下《现代战争2》的职员列表：Infinity Ward的开发人员列表滚动了5分钟，而动视方面同样冗长的人员名单却在45秒的时间内被加速应付过去了。

《现代战争2》成为了娱乐业史上最成功的首发事件，在24小时内狂揽3.1亿美元营收。设计师肖恩·斯莱贝克（Sean Slayback）回想起看到自己的分成数字时候的感受。“麦基坐下来，把一张写着一个数字的纸推到我面前，”他回忆道，“我的妈呀。”肖恩的脑子里当时只闪过这一句话。他以前是做交换软件的，当时妻子怀着几个月的身孕。加上《现代战争2》，“使命召唤”系列为动视创造了67亿美元的收入，后者则在2003到2010年间向Infinity Ward的雇员发放了4.93亿美元天文数字的分成和奖金。

动视立刻接触赞佩拉和韦斯特，商谈《现代战争3》的开发。二人与动视的合同还有几年，没有他们的首肯，没有人敢动《现代战争》一根毫毛。动视甚至愿意让Infinity Ward独立出去，只要他们肯点头开发《现代战争3》。

交涉仍在继续。赞佩拉和韦斯特被叫到动视总部参加一场会议。简单几句寒暄之后，动视的一位律师从公文包里拿出一张纸。“我觉得我们是谈不拢了。把这个给文斯和杰森。”他对二人的律师，鲍比·施瓦茨（Bobby Schwartz）说。

施瓦茨大声念出了纸上的内容：“现通知二位，你们正因为非正当行为和违反诚信义务受到调查。”通知解释称这项调查已经开始进行了，而且“你们最好不要以为我们是开玩笑的，谢谢”。

一个月后的3月2日，赞佩拉和韦斯特被动视解雇，原因是“违反协议条款和不服从指令”。Infinity Ward的雇员们震惊了。在Facebook上，设计师克里斯·迪奥尼（Chris Dionne）写道：“我的脸上现在写着‘茫然无措’四个大字。今天我注定彻夜不眠。”

两天后，二人向动视发起价值3600万美元的诉讼，要求动视偿付他们的分成。一个月后，动视反诉二人，要求赔偿“因他们的不忠遭受的损失”。动视宣称赞佩拉和韦斯特秘密接洽第三方，并光天化日之下在IW员工面前诋毁动视。

2010年3月13日这一天尤为尴尬。这天赞佩拉和韦斯特在那件事之后第一次碰头，地点是在加州西好莱坞，IW程序员厄尔·哈蒙（Earl Hammon Jr.）的婚礼上。那时候没人知道自己能和谁说话，能说些什么。所有人都尴尬地站着，偶尔小声交谈几句。那还是一场无酒婚礼，他们甚至不能以喝醉了作为借口。

赞佩拉和韦斯特与好莱坞经纪组织CAA签约，开始准备他们的下一站。二人是游戏圈里的大人物，所有人都想和他们见面。育碧从巴黎派人来和他们谈价码，THQ也开始积极追求二人，动视的最大竞争对手EA也在蠢蠢欲动。赞佩拉和韦斯特和所有人见了面，但定下了一条规则：他们要全面掌控自己的知识产权和游戏设定。THQ和育碧因此退出了谈判，这让EA和他们的“EA伙伴”（EA Partners）项目成为了最可能成行的解决方案。

在公开场合，“文斯和杰森”被看做是一对打不破的搭档，是游戏设计和商业管理的奇迹结合。但冰层之下，二人早已渐生嫌隙。在《现代战争》时代两个人的关系靠着一道“君子协定”来维持：韦斯特管游戏，赞佩拉管公司。但这个组织结构带来的是不断的冲突，在被动视解雇之后，二人的合作前景并不乐观。

“我认为他们继续合作下去的原因，只是经纪人告诉他们，说你们最好一起出面，显得你们很团结。”首席程序员理查德·贝克（Richard Baker）说。

2010年4月10日，文斯·赞佩拉和杰森·韦斯特宣布他们将与EA合作，后者将注资他们的新工作室，Respawn Entertainment（字面意为“重生娱乐”），这个名字源自多人游戏中玩家被杀死之后重新生成的过程。他们与EA的合同为期3年，价值约3000万美元，协议中对游戏的具体细节未提一个字。EA只是单纯地将筹码下在了他们的身上，并确信他们的个人魅力足以吸引各路精兵强将。“整个行业里大概只有不到10个人能拿到这种待遇，”森金·贝恩（Sinjin Bain），当时主管谈判的一位EA高层说，“文斯和杰森就是这种人。”

但两个人是远远不够的。在官司满头包的大背景下，他们需要想清楚，自己的新工作室要招募什么样的人。



在E3 2009上展示《现代战争2》的Infinity Ward团队

一穷二白

WHITE PAPER PROBLEM

3

“你看到关于杰森和文斯的这篇文章了吗？”克里斯汀·克里斯托弗（Kristin Christopher）的母亲把一份2010年4月10日的《洛杉矶时报》翻到金融版，递给自己的女儿。

克里斯托弗当时是Infinity Ward的人力资源主管，刚刚从新奥尔良回到洛杉矶，她的丈夫在那边为《绿灯侠》电影剧组工作。她坐在母亲来接她的车里，开始阅读二人创建Respawn的计划。然后她拿出手机，打开Respawn.com，上面只有一个白底网页，写着一个电子邮件地址：jobs@respawn.com。

整个游戏行业里的人都在讨论Respawn——自然也包括Infinity Ward的雇员们。在赞佩拉和韦斯特被解雇之后，IW的团队大体上还是完整的，除了在4月1日那天辞职的多人模式首席设计师托德·阿德尔曼（Todd Alderman）和首席程序员弗兰克·吉耶里奥蒂（Frank Gigliotti）。IW内部的情绪却混杂着躁动和不安。动视空降了新的管理人员来监督公司的运行，并一再向他们保证，赞佩拉和韦斯特短期内不可能另起炉灶。当时甚至有传闻说韦斯特想转行去当电影导演。

“动视说，‘我们的企业文化没有发生变化’，但我当时说的是，‘这里的文化在你们解雇文斯和杰森，并且空降新人来的那一刻就变了’。”首席美术师乔尔·埃姆斯利（Joel Emslie）回忆道。

动视原本有一个月的时间来和工作室的核心成员达成新的协议，不过他们根本没有这么做。根据纠纷案中的文档显示，动视告诉IW雇员们，他们的《现代战争2》分成有60%不会立刻发放，而是在《现代战争3》的开发期间分期发放，试图用这种方法留住他们。

对大部分IW员工来说，把分成拖延2年发放是不可接受的。然后动视的首席运营官托马斯·蒂伯（Thomas Tippl）和团队开了一次会，对他们说，你们应当享受生活，而不是对未来感到忧心忡忡。IW的员工们把这件事称作“蒂伯时刻”（Tippling point，与Toppling point，即“转折时刻”双关），大部分人都开始另寻出路。Respawn的宣布成立让他们开始大规模辞职。

4月的一个早晨，麦坎迪什走进办公室，“好吧，我要走人了。”

谢林看了看他，“妈的，那我得等到下午才能走了。”

克里斯·兰伯特（Chris Lambert），前花式九球冠军球手，同时也是工作室里的一位程序员，穿上了正装。“要走就得走得体面。”他说。

莫哈迈德·阿拉维（Mohammad Alavi），《现代战争2》备受争议的“不要说俄语”关卡的设计者，也辞职了。他立刻把简历发到了jobs@respawn.com。“如有需要，我可以提供推荐信。”他写道。

“我把简历投到了respawn.com。他们给了我一份合同，而我接受了！”2010年4月26日，麦坎迪什在Facebook上写道。


Respawn第一天工作的样子


第二天所有人坐在椅子上聊天


莫哈迈德·阿拉维是《现代战争》中最具冲击力的关卡的创作者


初期的一个想法是来自异世界的恶魔入侵了地球


Respawn的设计团队

“我刚刚按下X转生了。现在我要从零开始了。”同一天，埃姆斯利这样写道。他指的是在《使命召唤》的多人模式中，在角色到达满级之后重置进度的过程。

几天的时间里，jobs@respawn.com收到了超过3000份简历，这其中有30多份来自Infinity Ward的前员工。在网上，各大网站开始罗列从IW转投Respawn的人员名单。有家网站甚至制作了一个视频，根据LinkedIn的更新，把《现代战争2》的职员表中似乎已经“重生”了的用红线标了出来。

赞佩拉和韦斯特面对的却是一团乱麻。他们当然想先把自己的老部下招揽下来，但他们也意识到自己并不需要在第一天上班的时候就满员运作。没有人知道他们要做什么游戏，因此不需要大量的程序员、美工和设计师。动画师连自己用的是什么引擎都不知道，怎么制作动画？不过，前同事们的简历都被优先接受了，包括克里斯托弗，她来管理大量的新进员工，开始准备医疗保险之类的事务。

Respawn的第一个工作日是2010年5月3日。

麦坎迪什这天早上坐进他的宝马Z系敞篷跑车，在GPS导航仪里输入了一个新的地址。他只知道自己要去范奈兹，具体去哪一无所知。不过他也不在乎，他只知道自己终于要开始工作了。

他打开顶篷，沿着405号高速公路疾驰而下，从伯班克大街下高速，在路边自拍了一张。他把这张照片起名为“美丽的新一天”，用崭新的iPhone发到了Facebook。

然后他发现自己不知道在哪儿停车。有人忘记告诉他了。

新办公室在一家水泥厂和五金商店边上，里面的环境可远远算不上精致。实际上，里面根本不算个能住人的地方。日光灯七七八八地摆在地上，没有椅子，没有桌子，更不要提电脑和网络了。

新员工陆续抵达，这一天更像是一场老友会。过去几个月的尴尬状况意味着他们不能随意交流，但现在，大楼4层的办公室里所有人都喜笑颜开。新来的员工还有从Infinity Ward转投而来的前好莱坞视觉特效师瑞恩·拉蒂摩萨（Ryan Lastimosa）和动画师马克·格里斯比（Mark Grigsby），《现代战争》演职员名单的那段Rap就是他唱的。

所有人站着，聊起他们在那次数字大清洗之后买了什么手机。还有人在刚刚发售不久的iPad上演示着《愤怒的小鸟》。

很快，公司的第一项运营决定出来了：得有人去买几把椅子来。

“没关系啦，我们可以坐地上，大家很忙的。”杰森·韦斯特告诉克里斯汀·克里斯托弗。

她才不管这些。下午她和麦考伊跑去市场买了30把折叠椅子，还有一块白板。第二天早上，所有人回到办公室，看到30把椅子摆成一圈，放在房间的正中央。

韦斯特穿着标志性的七分裤和一件黑T恤，长发扎成马尾，他向所有人说：“伙计们，我们现在终于有了机会，可以做自己想做的任何东西，做我们梦想中的游戏。”他说。

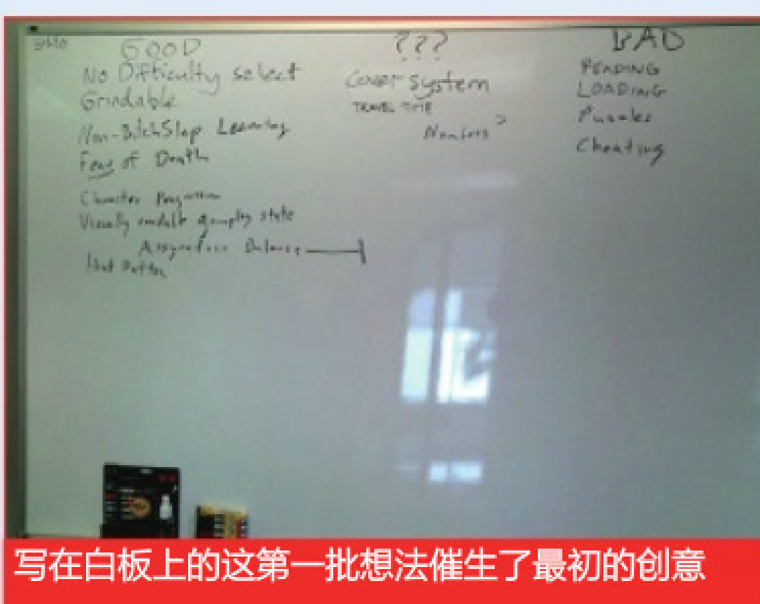
这支团队终于可以摆脱过去的桎梏，在头脑风暴中尽情发挥自己的想象力。他们四处走动，和同事谈他们最喜欢的游戏，谈他们原本充满期待却失望而归的作品。“你们可以聊聊一个你觉得潜力无限但并没有达到你期望的游戏。”韦斯特说。

放在房间角落里的白板开始写满各种各样的点子。“用枪的蝙蝠侠”曾经让设计师们感到兴奋，前一年Rocksteady的《蝙蝠侠：阿卡姆疯人院》刚刚让整个行业交口称赞。还有“无文字”，这样可以抹除玩家感受剧情的隔阂，要么就是“刷刷刷”，让玩家在持续的进步中得到回报，像《暗黑破坏神》或《边境之地》那样。

团队里的一位设计师，阿莱克斯·罗伊塞维茨（Alex Roycewicz）回忆说，多人模式是团队最早讨论的部分之一，他们想要在自己的第一款游戏里改进这个方面。“我们都讨厌被人守出生点。”他说。罗伊塞维茨原本在佛罗里达的一



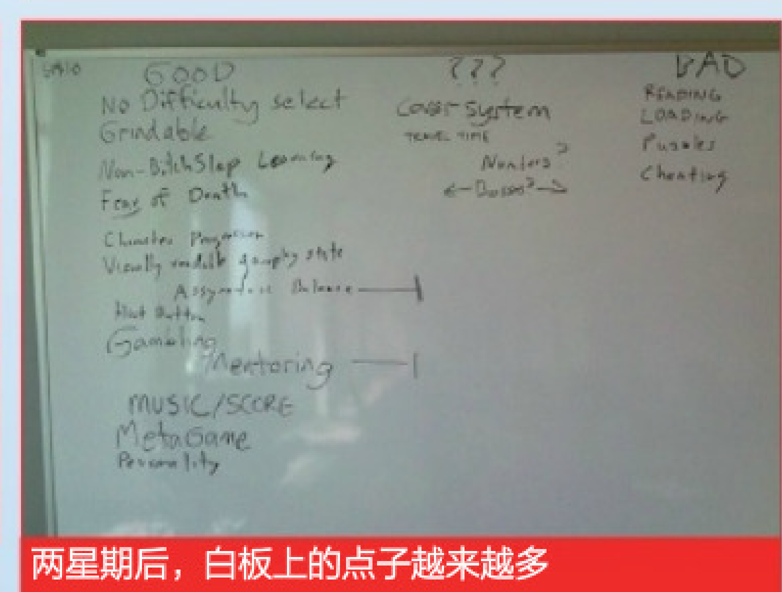
Respawn.com刚开张时的网站首页



写在白板上的这第一批想法催生了最初的创意


约翰·哈格第编写了墙壁行走的第一个测试样品


麦基第一天到Respawn路上的自拍



两星期后，白板上的点子越来越多

家云狄斯汉堡餐厅工作，有家成人娱乐公司找到他，请他在CS里做一个脱衣舞俱乐部的场景，报酬是900美元。他完成了那个关卡，却没有拿到钱，不过这个关卡最终为他赢得了Infinity Ward多人模式设计师的工作。

韦斯特把罗伊塞维茨的这个想法概括为“老人的射击游戏”问题，有点像叶芝的《航向拜占庭》里如何哀叹岁月不饶人。Respawn希望能把多人对战的乐趣带给更广泛的群体，带给那些在《使命召唤》里只能当炮灰的玩家。

办公室里还没有电脑，他们暂时先在家里办公，然后去咖啡厅碰想法。当时还没有游戏引擎可以用来做实验品，所以所谓的“想法”只是白纸上的涂涂画画。有些时候美工也会参与进来，埃姆斯利画了Respawn开工之后的第一张设定图，一只庞大的龙类生物在市区肆虐，有个士兵在向它发射火箭。这幅设定背后其实没有什么游戏设计的想法，不过还是蛮有意思的。

回到办公室，设计师们开始在团队面前展示自己对于游戏和背景设定的想法。“你在一个玻璃罐子里醒来，”福田说，一边慢慢睁开眼睛，想像着当时的模样，“你很困惑，我在哪里？然后灯光亮了起来，一只手在你面前进入你的视野。”他停顿了一下，想制造点戏剧效果。“天哪，这不是人类的手！”

没错，你要扮演一个外星人。

“你开始四处观察，意识到自己身处一个巨大的陨石坑正中。远处的灯光越来越近，政府的人开始追杀你，你必须逃跑。”福田的这个点子叫“玻璃棺材”。

阿拉维曾经对父母撒谎说，他应试的32家医学院都拒绝了他，这样他就可以去做游戏了。他的想法叫做“机器人之影”，一些设计思路取自《旺达与巨像》和布拉德·伯德的《铁巨人》。“改变机器人的样子可比改变人类简单和容易理解多了。”麦坎迪什说，他和阿拉维一起策划了这个想法，自己提出的概念则叫做“愁云弥漫”，是一个在平行宇宙里发生的人类与恶魔和各种怪物战斗的故事。

杰克·基廷（Jake Keating）、杰森·麦考德（Jason McCord）和肖恩·斯莱贝克提出的想法叫做《旅行》，是个后启示录背景的《僵尸世界大战》式的游戏。玩家顺着加州的10号公路驾驶，躲避成群僵尸的袭击。“不过我们没办法做实验品出来，当时根本没有技术基础。”斯莱贝克回忆说。

这些点子很快就在讨论会上被刷掉了。有些点子后来深入了下去，像是“人造人”，游戏中玩家扮演一群可以通过更换肢体来改变自己的技能的特殊士兵。布拉德·阿伦设计了一款海报和一些设定图，不过在E3 2010上他们看到了Square Enix的《杀出重围：人类革命》采用了类似的主题，最终放弃了这个概念。

“我们上一次创作一个主题，整整在上面花了8年的时间，因此这次我们真的得对所做的一切小心谨慎。”麦坎迪什说。他们做出决策的步调还被官司拖累了，因为40位前IW雇员组成的Infinity Ward雇员组织（IWEG）联合状告动视，要求得到属于自己的《现代战争2》分成。

Respawn的办公室里总算有了电脑，这让设计师和程序员们可以开工了。他们开始在Valve的起源（Source）引擎里捣鼓，这款引擎孕育出了《半衰期2》《求生之路》和《传送门》。“我们初期就想给玩家一种行云流水式的畅快移动体验，像《托尼·霍克职业滑板》或是《除暴战警》那样，”斯莱贝克回忆说。韦斯特鼓励各位设计师，要想一个让之前所有的同类游戏都无地自容的全新特性出来。

马修·沃恩的《海扁王》那年春天上映，这给了麦坎迪什一个想法。他回忆起了电影结尾处的一个酷炫场景：女主角顺墙壁疾走，消灭了一整个房间的坏人。回到办公室，麦坎迪什和程序员约翰·哈格第（John Haggerty）聊起飞檐走壁的概念，后者很快把《半衰期2》中那个著名的玩家被联合军士兵堵在小巷里的场景改造了一下，玩家现在可以从踩墙绕过敌人，从背后干掉他。哈格第把这段Demo演示给所有人看。结果是大获成功。


埃姆斯利创作的第一张设定图，有龙，有火箭


2010年6月乔尔·埃姆斯利的角色设定


他们考虑过制作一款类似《第九区》的未来题材游戏


2010年6月的“机器人之影”方案的想象图



布拉德·阿伦的“人造人”方案的设定海报

类似的试验还有加入二段跳和三段跳，配合让玩家可以快速移动的钩索，还有把机枪改造成发射火箭弹的特殊武器（这就是成品游戏里的响尾蛇反泰坦武器的原型）。福田还设计了一把叫做“智能手枪”的武器，可以自动锁定多个敌人，让新手玩家也能在多人游戏中找到乐趣。

Respawn在第一个月结束时有了31名全职员工。所有人都是前Infinity Ward雇员。6月中旬，新鲜血液开始进入。前韩国防务公司LIG NEx-1的一位市场管理人员金永杰加入团队负责武器设计工作。他以前是卖鱼雷的，后来搬到美国，在旧金山的美术学院上学。

2010年夏天，他们有了很多点子，但整个项目却连个雏形都没有。“这大概就是所谓的‘白纸问题’，”福田说。“我们有很多想法，但哪个都谈不上有方向性。”更不用说，Respawn现在根本不知道自己应该用什么引擎来搭建自己的游戏。

4 纸上谈兵 THEORY CRAFTING

2010年7月的一天，文斯·赞佩拉接到了一通意想不到的电话。打来电话的人是泰德·普莱斯（Ted Price），Insomniac Games的总裁。这家公司是PlayStation平台大作《瑞奇与叮当》和《抵抗：人类陨落》的开发者。

普莱斯是赞佩拉的老朋友，他们刚刚和EA签下开发合同，条款和Respawn有几分相似。他意识到Respawn初期为项目定型的过程会很困难，他愿意竭尽全力助EA大家庭里的这个朋友一臂之力。这其中就包括让他们免费使用Insomniac的游戏引擎，他们在2009年刚发售了用这款引擎开发的平台动作游戏《瑞奇与叮当：时空裂痕》。

Respawn的设计师和程序员们继续在起源引擎上做着试验，但他们并没有计划用它来开发最终的成品。Respawn代号为R1的首款游戏将由EA负责发行，登陆PS3和Xbox 360平台。这支来自Infinity Ward的团队以60帧为信条，而当时没有人认为起源引擎能在PS3上达到这一点。

Respawn并不是一家靠设计文档来实现想法的工作室，正因为如此，确定技术基础就成了一件迫在眉睫的事情。他们更倾向于通过各种各样的“乐趣检测”实验品来“寻找乐趣”。不动手制作实验品的人都会被扣上“纸上谈兵”的帽子，坐在桌子面前为某个问题的是非纠缠不清是没用的，这里只在乎游戏玩法如何，所以你要实地进游戏拿干货出来。

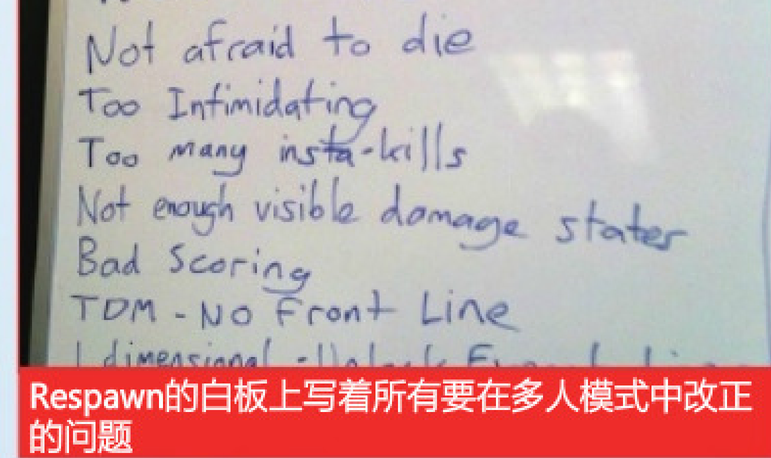
从零开始建立一个游戏引擎是不现实的，理查德·贝克和弗兰克·吉耶里奥蒂率领的程序组开始寻找引擎的备选方案。EA向他们提供了刚刚关闭的Pandemic Games使用的《指环王：征服》与《破坏者》的引擎。Epic Games极为流行的虚幻引擎也在考虑之列，但Epic的程序大拿蒂姆·斯维尼直接告诉他们，虚幻引擎也不太可能在PS3上实现60帧。

然后就剩下《瑞奇与叮当》引擎了，它能在PS3上实现60帧，而且是免费的。尽管Insomniac不可能向他们提供素材或是游戏元素，背后的核心技术足以让他们开始搭建一个游戏。因此，2010年的夏天，他们做出了这个有些令人惊讶的决定：Respawn的第一款游戏将使用《瑞奇与叮当》引擎开发。

引擎有了，现在他们需要一个游戏。内部讨论里最受肯定的概念是关于一群叫做“太空佣兵”的星际战士和排山


乔尔、杰森、雷米、麦基和弗兰克前往2010年的E3展会


在初期Respawn曾考虑使用《瑞奇与叮当》的游戏引擎



Respawn的白板上写着所有要在多人模式中改正的问题

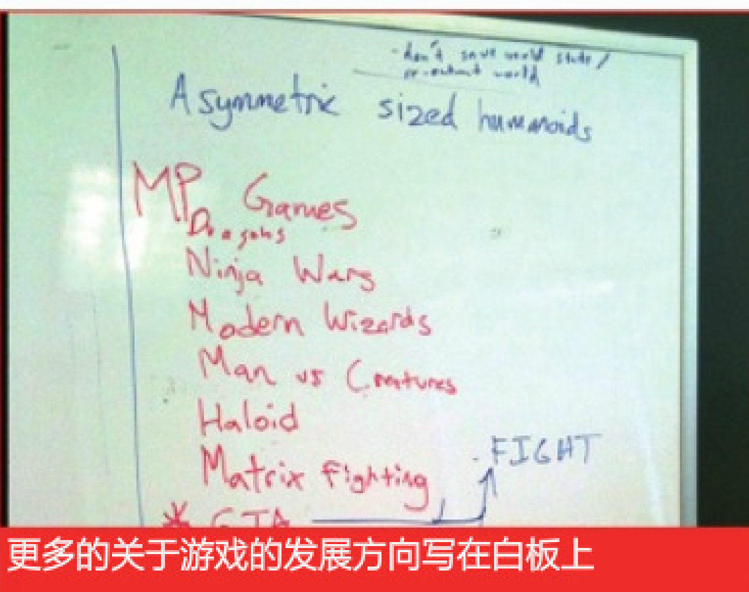

团队开始围绕“天龙特攻队”式的角色设定提出想法


某一段时间，游戏的世界设定是非常科幻的


这种科幻设定在后续的概念图中体现得更为明显


著名概念画师伊恩·麦凯格设计了诸多角色，包括这些未曾使用的主角（以及反派！）


Respawn的动画团队合影



更多的关于游戏的发展方向写在白板上


另一张展现游戏科幻设定的概念图

倒海般的异星生物之间的战斗。玩家需要斗智斗勇，利用环境和陷阱来取得胜利。著名概念设计师伊恩·麦凯格（Iain McCaig）为他们提供了一些英雄与反派的设定雏形，另一位设计师杰拉德·麦兰茨（Jerad Marantz）设计了一群科幻色彩浓厚的异形类生物，叫做“猎人”和“伏击者”。

那么玩家如何在如此强大的异形敌人面前生存下来？一个方案是《孤岛危机》式的动力服，可以增强玩家的体能和力量。设计团队想像了一套外骨骼系统，如果玩家需要加速，可以像钢铁侠那样利用喷射推进来加速。

R1的首个里程碑版本在2010年10月22日完成。那天早上，开发团队临时搭建了一个发布会，程序组站在所有人面前。他们要展示一个名为R1_TEST的关卡，这是新引擎的开发成果第一次展示。

吉耶里奥蒂先申明，各位要看到的所有东西都是非常原始的，比如说所有的音效都是临时的，像武器开火的声音是他自己录制的“biu biu biu”。

经过了几个月的等待，设计师和脚本师们已经迫不及待要看到自己未来搭建百年基业的基础了。

读条界面结束，出现在大家眼前的是几面90度角的墙，地面上有什么东西飘着，好像是用圆柱体和圆锥体拼接起来的，大概表明这是个人吧。

吉耶里奥蒂按下鼠标开火。“biu biu biu biu biu biu”的声音传遍了整个办公室。

然后就没有然后了。

“至少屏幕上有东西啦！”程序员雷米·文森（Rayme Vinson）高喊起来，假装对“蘑菇人”（这是程序团队起的名字）演示关卡的万分激动之情。

对于一个习惯了在《使命召唤》中呈现令人窒息的大场面的团队来说，这个演示实在是糟糕透了。

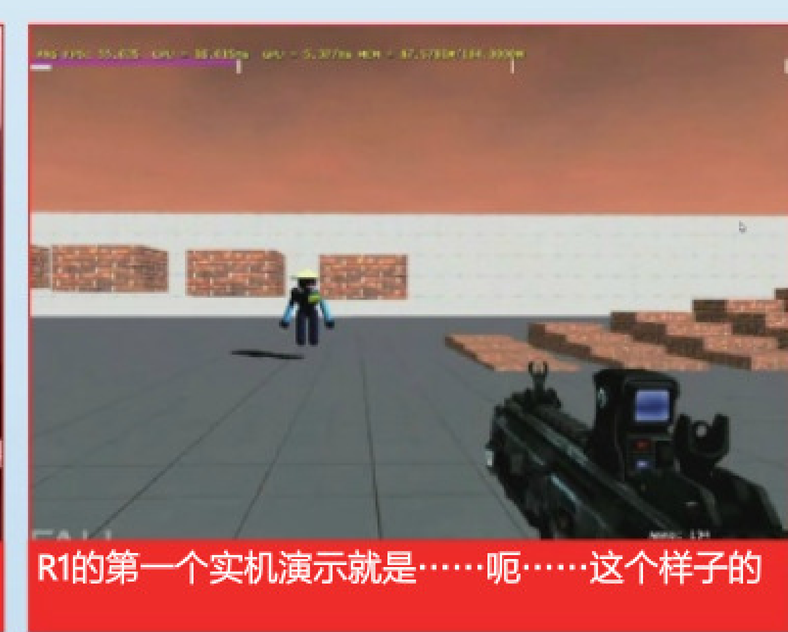
R1_TEST告诉Respawn，要前进一步，他们现在要先向后倒退一大步。没有捷径可走。

在动画部门，主管马克·格里斯比和保罗·莫斯利（Paul Messerly）开始测试动作捕捉系统。他们在办公室的角落架设了一套动作捕捉设备，让所有人在那里走来走去，捕捉他们的移动数据。动作捕捉部门主管马里奥·佩雷兹（Mario Perez）在莫哈迈德·阿拉维的后背上挂上重物，用这个方法来捕捉穿着外骨骼时人物的移动感觉。

背上挂着重物的感觉是整个Respawn在2010年末切身感受的完美写照。没人知道游戏未来会是什么样子，引擎技术只能说是勉强能用，而官司带来的法律纠纷消耗着他们大量的时间与精力。对韦斯特和赞佩拉来说尤为如此。“如果杰森不在，我们所做的一切关于设计的讨论都是无用功，因为肯定出不了结果。”斯莱贝克说。

2010年末，所有人的情绪从前一年《现代战争2》发售时的高峰，下滑到了最低点。“我们没做出来游戏，钱也没拿到，最糟糕的是我们连个引擎都谈不上有。”克里斯·兰伯特回忆说。埃姆斯利在Facebook上这么总结：“我已经准备好这么耗过今年了。”


正在观看第一个实机演示的团队


R1的第一个实机演示就是……呃……这个样子的


R1最早的动作捕捉模拟了穿着外骨骼的动作

一线之间

I'M NOT SICK BUT I'M NOT WELL

5

如何无中生有？在没有技术基础和对游戏大局的掌控的情况下，这个问题在整个2010年都在困扰着Respawn。

1975年时的洛恩·彼得森（Lorne Peterson）和他们面临着同样的挑战。彼得森毕业自加州州立大学长滩分校，他毕业后的大部分时间都花在为麦当劳制作电视广告道具上，然后一个朋友来找他加入一家模型制作室，为一部新电影制作飞船模型。那部电影的名字叫《星球大战：新的希望》。

在电脑模拟3D建模技术出现之前，工业光魔的模型师们用手工制作科幻电影中飞船和车辆的模型。彼得森参与了千年隼号模型的手工制作过程，使用各种飞机、坦克和车辆模型的部件作为基础。每艘飞船的制作历时6到7周，彼得森和他的团队则利用酵母和胶水将F1赛车和德国坦克的部件混搭在一起。例如千年隼号驾驶舱边上的横排部件其实是一辆1：8比例的保时捷车模的传动部件。这种做法后来被称作“混搭”（Kitbashing）。

乔尔·埃姆斯利在旧金山长大，《星球大战》上映时，他还是个天天看着父亲自己动手装修屋子的小屁孩。2010年末，埃姆斯利和他的团队越来越对他们的项目缺少前进动力的现状感到困惑。他们没有可供测试的引擎，美术团队只能随机应变，用别的方式来进行概念设计。他们花了几个月的时间来描绘所谓的“外骨骼”的样子，但成果总显得不够真实。所以，和1975年的彼得森一样，埃姆斯利开始了混搭。

埃姆斯利坐在办公室里，开始摆弄两个1：6比例的士兵人偶。首先，他决定先从玩家角色入手，就当是一次实验，然后再继续拼接外骨骼护甲，像钢铁侠制作战甲一样搭配出一套适合玩家角色模型的装甲服。

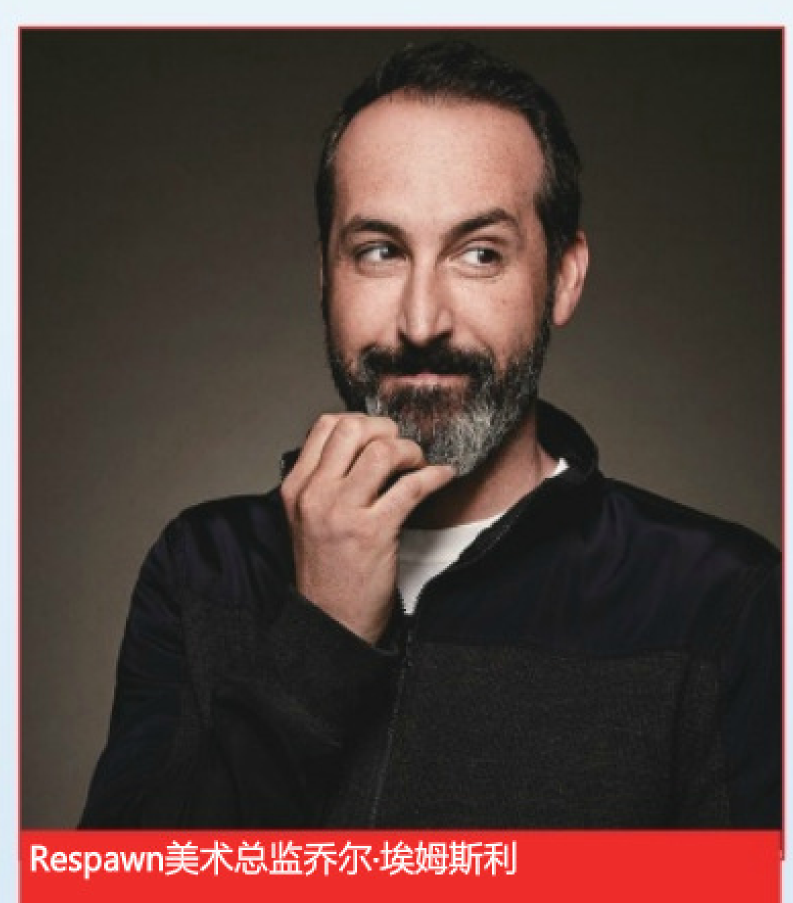
所有的所需部件被分类放在纸碗里，他坐在那里几个小时一动不动，剪裁和扭曲塑料片，有时候他会用吹风机把塑料软化，让它更灵活一些。最后向部件内部注入树脂和粘结剂，逐步搭建起角色、服装和武器。

角色外观完成之后，埃姆斯利开始动手制作外骨骼装甲。他把各种塑料片、圆柱体和螺栓粘接在一起，混搭出一套足以在与异形生物的战斗中生存下来，又具有相当程度的敏捷性的外骨骼。

5天之后，他的混搭外骨骼完成了。Respawn美工区的所有人开始注意到他的成果。很快，公司里的所有人都围拢到



马特·考德开始和美术团队描绘一群生活在游戏世界里的拾荒者


Respawn美术总监乔尔·埃姆斯利


那个二战德国士兵兵人和外骨骼摆在一起的对比

他的办公桌边上一睹模型的真容，埃姆斯利自己动手把模型喷涂成了灰色。整套模型的细节多得惊人，装甲服看起来非常敏捷，手部和脚部都是铰接结构，包覆在人偶身体外面。

"这套装甲真的能这样包在玩家身体上？"首席武器设计师拉蒂摩萨问埃姆斯利。

外骨骼和原始角色模型看起来差不多大，毕竟是用一样的人偶做出来的。

"嗯，应该是吧，差不太多。"埃姆斯利回答道。

然后，纯粹为了欢乐效果，埃姆斯利拿出一个小型的6英寸高德国二战士兵兵人，放在外骨骼装甲的边上。

一瞬间，模型的比例被彻底改变了，就像工业光魔是如何用只有几英尺宽的千年隼号的模型，最终呈现出了超过85英尺宽的巨型飞船的效果。

"天哪，这样会不会太疯狂了？"埃姆斯利问围在他办公桌边上的所有人。他们目不转睛地盯着这个6英寸高的兵人，旁边的东西现在看起来像一台足有两层楼高的巨型机甲。

或许这正是阿拉维所设想的"机器人之影"。《泰坦降临》的"泰坦"诞生了，埃姆斯利的原始设计最终演变成了正式游戏中的巨魔（Ogre）泰坦。

整个团队因为埃姆斯利的外骨骼，或者说"泰坦"的设计找到了兴奋点，程序员们开始实验如何将两层楼高的泰坦机甲放入《瑞奇与叮当》的引擎。2011年1月末，名为XO_ACTION_TEST的原型演示完工。程序员们还远远没有到弄清楚玩家如何控制这些巨型泰坦的阶段，但他们至少有了美术设计和动画，来展示大型机器人四处横冲乱撞的样子。

但是R1的环境或者说设定是什么样的？这是美术总监马特·考德（Matt Codd）在2011年加入团队时向所有人问的第一个问题。马特是一位经验丰富的概念设计师，曾与史蒂芬·斯皮尔伯格和特里·吉列姆（Terry Gilliam，《时光大盗》《十二猴子》导演）合作，正是他所效力的团队打造出了《侏罗纪公园》和《拯救大兵瑞恩》。他毫不掩饰自己并非游戏玩家这一事实，因为他觉得这东西"太容易上瘾"了，不过考德还是来到了Respawn，他原以为会拿到世界设定，或者是某种意义上的游戏剧本。

但他面临的是一个没有人知道自己在做什么的环境。所有人都或多或少地肯定了开发科幻游戏的基调，但概念设计从具有神话色彩的巨型恐龙状生物，到未来化的"猎人"异形无所不包。整个游戏世界毫无设计规则可言。

对Respawn来说，划定游戏宇宙的规则是他们从未涉足过的领域。"要做《使命召唤》的话，Google就是你的美术总监了，"首席环境美术师托德·苏（Todd Sue）说，"我们知道阿富汗是什么样子的，也能找到照片作为参照物。"现在Respawn踏入了他们并不熟悉的科幻领域，更糟糕的是，大部分设计师考虑的更多是找到乐趣点，而不是关心他们的背景设定到底有些什么样的东西。

设计师们开始在《瑞奇与叮当》引擎里建构第一人称关卡，但是进度很不如人意。他们并不熟悉新的关卡设计工具，导入美术素材的管线也有问题，一开始美工们要花足足41个步骤才能把素材从3D软件导入到引擎里。

类似的问题也困扰着设计师们。引擎可以实现基本的地形生成，但设计师们不熟悉如何将重大的游戏系统改动写进新引擎，像飞檐走壁这样的概念就很难以实现。

麦坎迪什对停滞不前的进度感到担忧，他决定先下手为强。5月的一个周末，他把自己锁在卧室里，开始编写一个名为"麦基的王国"的关卡。他使用的是旧的起源引擎，目的是要表明，如果有了合适的工具，要实验和实现有趣的游戏体验是非常快的一件事情。

这个关卡使用了《半衰期2》的现有素材，设定在一个沼泽式的环境里，还有个《盗梦空间》式的迷宫，飞檐走壁和二段跳也一应俱全。在最后，Harvey Danger乐队的成名单曲《Flagpole Sitta》在背景里演奏。选择这首歌大概正是麦坎迪什对身处Respawn却做不出什么成果来的困境的切身感受，"我没病却头昏脑涨，我浑身燥热，因为我正身在地狱"（I'm not sick but I'm not well, and I'm so hot 'cuz I'm in hell）这段歌词不停在他脑子里循环。

每个周一的上午11点，Respawn都会开一次主管周会，这一天麦坎迪什带上了自己的"王国"，要来一场政变。

他演示完了整个关卡，转身面对所有人。

"听着，我在起源里用一个周末捣鼓出了这个。非常简单，非常有趣，这让我意识到，用瑞奇那个引擎我们根本做不出任何东西。这么折腾值得吗？"他问。

这个问题在整个房间里弥漫了几秒钟。

没人知道应该怎么回答，但他们都同意麦坎迪什的观点。整个团队忙活了一年的时间，却连个雏形都见不到。考虑到Respawn的设计过程是实干派的，不能快速地实现游戏设计思路的问题是进度停滞的主要原因。

另一个要素也发生了变化。一年前团队担心Valve的起源引擎无法在PS3上实现他们所需的性能。但这个问题如今小多了。Valve刚刚在PS3上发售了获得神作评价的《传送门2》，它的性能表现令人满意。或许现在可以回到起源引擎上来了，毕竟像走墙还有福田的智能手枪Demo都是用它完成的。



首次在《瑞奇与叮当》引擎里实现的"XO"装甲服测试



设计师麦基·麦坎迪什



Respawn首席环境美术师托德·苏

转换到起源引擎从长远来讲可能是个正确的决定，但这个转型的阵痛是巨大的。将近10个月的编程、设计和美术素材都化作了无用功。他们需要再次从头开始，特别是美术这边。某种意义上他们牺牲了美工和程序员们，换来了设计师们的笑脸。

5月底，他们正式决定，R1将推倒重来，使用起源引擎重新制作，这让设计师们可以更灵活地实验有趣的游戏设计。

更换引擎的决定正赶上他们参加2011年的E3展会。当时有传闻说Respawn要公布他们新游戏的细节了，不过内部人士都知道，那绝对不是真的。他们真的是什么都没有。

不过这没有拦住EA的一位高层，弗兰克·吉伯，他在E3期间的投资者会议上透露说，Respawn正在开发一款“科幻射击游戏”，将“足以与《光环》或《战争机器》竞争”。吉伯的走漏风声对Respawn来说既烦人又困惑。烦人是因为所有的游戏细节都是最高机密，困惑则是因为没人能理解EA为何对他们的这个空壳项目如此兴奋。

“每次我们去参加和EA两个月一次的通报会，我都会问文斯，‘你觉得他们是不是今天终于要砍掉我们了？’”德鲁·麦考伊说。

有时候Respawn更像是一家打官司的公司，而不是个做游戏的。2011年的夏天，员工们发现自己越来越多地被牵扯到和动视的官司中。每个涉及官司的员工都要随时准备和两边的律师见面，一谈就是几个小时。

“我还记得那个律师问我，‘这条你跟雷米的短信里写的‘她在看艾蒙’是什么意思？’”设计师布伦特·麦克罗伊德（Brent McLeod）回忆道。那可能是个暗号，但更大的可能性是雷米·文森正在照顾麦克罗伊德的女儿，她正在看《芝麻街》。

打官司是件很耗时间的事情，并且还很烧钱。Infinity Ward雇员组织的40位成员的法律开销越来越大，用兰伯特的话说就是，“至少够我付一年的房租了。”一些老员工有此前游戏的分成保底，但对于兰伯特这种《现代战争2》时期进入IW的相对新人，财务上的压力与日俱增。

但官司的巨大压力并没有束缚Respawn对游戏规模的追求。要说有影响的话，这场官司让团队把目标定在了打造一款比《使命召唤》更具史诗感的作品上。一开始他们想做出一部大片式的单人战役、具备崭新理念的多人模式，甚至还有线上合作内容。为了实现这个愿景，这支团队在2011年中扩充到了75人的规模，这其中有十几名新员工来自索尼，他们在《战神Ⅲ》发售之后离开了SCE圣莫妮卡转投Respawn。

团队正在稳步发展壮大，但整个开发很奇怪地缺少日程进度安排，甚至连这三种游戏模式如何并存都没有大方向。原本应该统领游戏开发的韦斯特，因为官司的缘故，总是抽不出身。

“我们他X的到底在干啥？这不是在浪费两年的生命吗？”斯莱贝克在2011年夏天的某一天对边上的杰森·麦考德发起了牢骚。

私下里，有些员工觉得是不是有什么秘密规定，说在官司打完前不能做完游戏，以防如果动视赢了官司，他们要来把R1按死在襁褓中或是夺走它的所有权。

怪相环生
CHINESE WHISPERS

6

史蒂夫·福田已经等不下去了。

足足一年多的时间，福田这个团队里的斯巴克式智囊人物都在不断地听到设计师、美工和程序员们对R1缺乏重心的抱怨。他们没有设计文档，没有一个航标来指引他们的前进方向。再加上日渐升温的官司，原本就一团糨糊的开发过程更加愁云密布。

今天是7月28日，福田决定改变整个团队的轨道。前一天晚上他工作到深夜，把电影的概念图和剧照贴在一面公告板上。像一个电影导演一样，他计划向整个团队理清游戏的故事脉络，让所有人了解《使命召唤》的缔造者们的下一部单人游戏巨作的情节、角色和故事应该是什么样子的。

上午11点，整个团队挤进了会议室。韦斯特窝在折叠椅里，两手交叉搭在椅背上。埃姆斯利改进过的泰坦混搭模型放在所有人面前的桌子上。

设计团队给他们尚未定名的科幻射击游戏安进了一艘叫做“红眼号”的飞船，主角有4位，这是一群天龙特攻队式的宇宙海贼，领头的叫麦卡伦（MacAllan），是飞行员，也是玩家的角色；毕沙（Bish），一个宇宙时代的绘图师，或者叫做向导；莎拉（Sarah），负责搞高科技；最后是维克多（Vektor），一个搞笑角色。他们打算让著名YouTube主播FPS Russia来为Vektor配音，这其实是个来自佐治亚州的年轻人，操着一口山寨俄国口音，靠着用真家伙扫射超市大路货在YouTube上迅速火了起来。

福田从公告板左上角开始，描述关卡的开场部分。

“这些外星生物在攻击你的飞船。”有点像《黑客帝国》里哨兵进攻锡安那样，他解释说。

飞船急需立刻起飞，所以玩家必须疾速穿过走廊，找到炮塔，开始向敌人开火，同时毕沙派出一组叫做“马文”的机器人从地面攻击这些怪物，这些机器人的设定灵感来自本田的ASIMO机器人。玩家扮演的麦卡伦则要确保这些机器人的安全，用炮塔的火力压制住敌人。

最后玩家离开炮塔，要爬到飞船的顶部，进入一台泰坦机甲，继续战斗。

飞船最终开始起飞，千钧一发。但敌人的数量实在太多，你的泰坦被迫从飞船上脱离。你从空中坠落，穿过重重云层，有点像《星球大战：帝国反击战》中X-Wing战机穿过戴戈巴（Dagobah）星云层的场景。

你的泰坦坠落在一片沼泽地。玩家从昏迷中醒来，发现

驾驶舱开始进水了。时间不多，你被迫弹射出舱，孤身一人降落在一个神秘的星球上。

福田描述了一整套的电影化游戏体验，在规模上相当于，甚至是超越了他们的上一款作品，《使命召唤：现代战争2》。所有人都对这个想法的深度表示赞同，但要实现如此大规模的战役并不简单。但大部分设计师、美工和程序员都在这里面看到了项目一直以来缺少的东西：前景。

当然，很多问题仍然需要回答。泰坦机甲在游戏中的比重有多大？一些早期设定的概念，像是墙壁行走在这个世界里是否说得通？这个“红眼号”关卡如何嵌入到整个游戏的叙事脉络中？

没人知道这些问题的答案，包括杰森·韦斯特。他被官司占用的时间越来越多，出现在会议上的时间越来越少，很难真正地和他沟通大框架上的游戏设计问题，连找他签支票都经常见不找人。

“杰森只会说，‘你们看，我得去应付官司，你们就这样先做下去吧，’”理查德·贝克回忆说，当初正是他把韦斯特招进了Paradigm Entertainment。“但所有人马上都会转过来说，‘哎呀他其实不是那个意思。’”

但一旦韦斯特有了时间来管实际开发，他又会要求在设计和方向上做出变动，这种扯皮运动让有些设计师心生不满，但当时所有人都愿意这么折腾一回，因为他们对韦斯特这个领导者和设计者有着无比的尊重。“他绝对是我共事过的最有才智的游戏设计师。”麦考德说，他当初在一次GDC上见到了韦斯特，当面向他提出要到Infinity Ward工作。

团队没法和韦斯特顺畅地沟通，不过美术总监考德那边的情况恰好相反。有了福田的创意方向指引，考德和美工与设计师团队一起重新审视了“红眼号”的科幻世界，设定了数十种科幻舰船和星球环境。他要求美术团队把眼界从《使命召唤》身上扩展开来。但是他的视点很快就和在起源引擎里拼凑原型的设计师们发生了冲突。

“你他X的把这个卫星天线放这里干什么？我是美术总监，这个我说了算，你马上给我拿下来。”8月的一个下午，考德对福田就设计师们在关卡里加入的“多余物件”发起了牢骚。但那个卫星天线实际上是有作用的：墙壁行走的设定需要利用到各种水平和垂直表面，设计师们不断地在调整地形来适应这个系统。

考德和设计师们的冲突差点在公司附近的一家华馆引发了一场打斗。“我要把你拎出去，好好教训教训你。”考德怒气冲冲地对一个设计师大发雷霆，因为设计部门又在倒腾关卡的结构和外观了。

考德当时已经年近50，觉得这里的一群年轻设计师对他的履历和职位不够尊重。“办公室里有不少不知天高地厚的毛头小子。”考德回忆说。

考德并不是唯一一个在融入团队环境时遇到麻烦的人。随着Respawn的不断扩张，员工们面临的是一个日益分裂的工作环境。其中的有些人，像程序员史蒂芬·王，他和女友一起从加拿大搬来，只是为了在缔造《使命召唤》的公司能有一席之地。考虑到项目的机密性，所有人在进入公司前都得被蒙在鼓里，对他们要做什么游戏一无所知，进办公室之后的第一件事则是观看两个小时的“保护商业机密”宣传片，还得看上两次，然后才能允许他们看到游戏的样子。

新员工融入公司文化之后，他们立刻意识到，实际上Respawn是两个不同的公司在分别运作：要打官司的，和不用打官司的。有时半个公司的人都会钻进会议室，和律师们开会，这一开就是好几个小时，有时候还会拖到下午，为案子里的新情况争得面红耳赤。剩下的人按说应该在专心做游戏，但只要官司有什么风吹草动，一整个下午基本上就这么


Respawn的美术团队合影


泰坦在“红眼号”的舱外与外星生物战斗



在解释“红眼号”战役关卡流程的福田


毘沙是“红眼号”关卡的主要角色之一



Respawn游戏总监史蒂夫·福田

废了。

这种分裂被官司的保密性进一步拉大了。“公司里的所有事情好像都是用传话游戏来做的，”考德回忆说，这种模棱两可还导致了游戏设计上领导权的缺失，“公司里没法正常谈事情，只有各种车轱辘话，你想真催人推动点什么事情的话，最好的办法是把他拉出去，灌躺了再说。”

老无所枪
NO SHOOTER FOR OLD MEN

7

1990年代，距离孩子们能在《我的世界》里搭建自己的世界还要很久很久。但那时候id Software的《雷神之锤》给了年轻的设计师们在自家卧室里打造自己梦想中游戏关卡的机会。

托德·阿德尔曼，一个广告商和银行出纳员的儿子，正是这些孩子之一。

阿德尔曼在佐治亚州梅肯市长大，他对《雷神之锤》的多人游戏世界太过沉迷，从梅肯州立大学退学专心研习设计关卡。很快，他搬到了俄克拉荷马，给一个叫文斯·赞佩拉的人在2015打工。

阿德尔曼对在线多人游戏极为痴迷。《使命召唤2》的多人模式在Xbox Live上掀起了一场风暴，在开发《现代战争》时，Infinity Ward专门划拨了一个小组来开发多人模式，领头的正是阿德尔曼。“使命召唤”系列的单人战役极具电影化的冲击力，但要完成它也就是六七个小时的事情。这个系列真正的竞争力来自它的多人对战模式，是它让“使命召唤”成为了今日的文化现象。

多人模式当然要成为R1的重要一环，2011年夏天开始，阿德尔曼和他的团队开始在起源引擎里实验多人模式的想法。很自然地，“老人的射击游戏”问题又回到了台面上。《使命召唤》每天的活跃玩家数以百万计，但Respawn的设计师们想的是，是否有一种途径可以将这个群体继续发展壮大，如果他们能够让在线对战不那么拒人千里之外的话。

在设计会议上，他们在想，将泰坦加入到多人模式或许是一个让玩家敢于发起挑战的方式。如果所有人都驾驶着泰坦，战斗或许会持续得更久。但怎么才能让普通士兵和装甲巨兽的共存公平起来呢？

解决方案是一个基于职业的多人游戏体系，他们管它叫做“多人版MMA格斗”。战场上不止有普通的士兵，他们加入了4种不同的单位，互相之间像石头剪子布一样克制彼此。有泰坦，还有叫做“机师”的拥有墙壁行走和喷气背包，具备强大机动性的士兵，以及一个全新的概念：火力小组，这是一组4名士兵组成的战斗小队，玩家可以用手柄上的十字键来切换控制（Respawn要不介绍第四种单位，他们未来或许会重新考量这个设计）。

他们在2011年秋天制作了一个雏形，用以考察4职业多人游戏体系的可行性。这个关卡名为“天际线”，设定在未来风格的东京。在这个雏形中，玩家可以选择自己的空降舱着陆在地图上的哪个位置；泰坦的视觉系统会被攻击损坏，迫使玩家打开座舱继续射击；火力小组一次部署4名士兵，非玩家控制的角色则由AI管理（从很多意义上说，成品游戏里由AI控制的杂兵就是火力小组概念的延伸）。

机师们可以使用一种叫做旋涡步枪的新武器，它可以将射来的子弹吸住，再像《第九区》里那样扔回去。克里斯·迪奥尼在起源引擎里以重力枪为蓝本设计出了旋涡的概念（旋涡枪最后演化成了泰坦的旋涡护盾）。

2011年12月时，Respawn已经完成了这个多职业多人模式系统的雏形。这是开发团队第一次能将自己的成果演示给发行商EA，所以EA的高层们飞到洛杉矶，亲眼目睹了“天际线”。

EA的几位高管，包括DICE和EA Games的主管帕特里克·索德伦（Patrick Soderlund）和游戏营销部门主管劳拉·梅列（Laura Miele），坐在Respawn的会议室里，观看开发团队演示“天际线”。画面仍然比较原始，但游戏体验看起来非常有乐趣，用阿德尔曼的话说是“摄人心魄”。EA旗下有将步兵和载具结合的成功典范“战地”系列，而R1看起来则可以在这个潮流的基础上带来更有深度的多人游戏体验。EA第一次感到，Respawn有了对自己游戏的清晰认识。

但他们能在14个月内完成开发吗？Respawn演示的仅仅是一个只有一张地图的雏形。另一方面，单人战役则根本还没有到可以演示的阶段。当时的想法是用单人战役作为训练玩家熟悉4种职业的跳板，某些关卡驾驶泰坦，有些关卡扮演机师，还有些以火力小组的视点进行。《使命召唤》系列以多个士兵的视角进行叙事，Respawn也可以用多个职业。


机师与泰坦的交互运作是整个游戏体验的核心部分


具有日本风格的早期关卡设定图



“天际线”关卡的实际画面

团队仍然抱着要完成单人和多人游戏的信念，但是所有人都知道，自己的勃勃野心总有一天要面对日程和预算的大锯。2011年12月末，有人开始面对现实了。

“我有个疯狂的想法，不知道你们能不能接受。”韦斯特在一次主管会议上说。

“不如说来听听。”麦坎迪什答道。

“如果游戏只做多人模式会怎么样？”韦斯特说。

他们有点不太能够接受这个想法，毕竟他们和EA的合同里写明了R1将同时具备单人和多人游戏模式。这个想法的讨论慢慢淡化了下来，“不，我们不可能这么做，单人模式是不可缺少的。”大多数人是这么想的，虽然阿德尔曼、麦坎迪什和福田对这个方案并不那么抵触。R1应当是规模庞大的史诗级作品，发售一款没有离线单人战役模式的FPS游戏未免太过冒险。

几位头头打消了这个想法，转而设定了下个目标：完成一个约10分钟的单人战役，在来年春天展示给EA看。他们之前对单人战役已经做过这样那样的碎片化工作，但战役整体还有很多疑点需要解答，要想清楚怎么才能让它与市面上的其他动作游戏区分开来。

日历翻到了2012年，越来越多的人感觉到，接下来的几个月是决定项目成败的关键。时不时会有人意志不坚定那么一下，觉得下一座大山就爬不过去了。如果气氛实在太凝重，埃姆斯利会在美工区翻出一个YouTube视频，反复放给大家看。那个视频叫做“败狗”（Underdog），是2009年NBC旗下的体育频道Versus的广告片。“没人会看好你，但赔率不知道的是，这并不是一场数学测验，”视频里的旁白伴随着各种各样的精彩体育瞬间，“热情可以推翻逻辑。”

励志完之后，Respawn或许觉得自己是可以完成这不可能的任务的。也许他们真的可以做完整个单人战役和多人模式，同时赢得官司，击溃所有成功道路上的艰难险阻。

即使Respawn可以逢凶化吉，但实打实的2013年3月的原定发售日是绝无可能实现的。私下里，赞佩拉和韦斯特担心，如果和EA谈延期的话，他们可能会借此机会要求控制知识产权，来换取更多的时间和资金。

没有人希望那样的事情发生，但接下来的事情给了他们要求更多的开发时间的理由。1月初，微软Xbox部门联系了Respawn，希望和他们会面，向他们展示公司内部的绝密项目：代号Durango，将在2013年末上市的新一代Xbox。《使命召唤2》随Xbox 360首发，那么R1随着新一代Xbox首发似乎是一件水到渠成的事情。


多人模式设计团队想呈现的是机师与泰坦的惨烈战斗


2011年就在设计的另一张多人模式地图：殖民地

尚方宝剑 GIVE ME THE SWORD

8

“我现在无能为力，请你授权我掌管大局。”2012年1月的一天，史蒂夫·福田在杰森·韦斯特的办公室里说。

和动视的官司大约在2012年中会进入庭审阶段。福田意识到接下来的一段时间会非常艰难。没人愿意，或者说敢于在韦斯特不在的情况下私自做出决定，但问题在于，整个团队几乎没有什么见到他的机会。就算偶尔见到他一两次，他好像也因为这两件官司的问题心不在焉，一个是他和赞佩拉诉动视，另一个是动视对他们的反诉，如果动视赢了后者，二人面对的将是上亿美元的巨额赔偿。

福田知道自己的老板日子不好过，他请求韦斯特把游戏开发的掌控权交给他，这样至少有人能带领团队做出决策。“再这样下去我们真的什么都做不出来了。”福田对韦斯特说。

韦斯特和福田从《荣誉勋章》时起就是同事，他意识到自己的老朋友说得对。虽然他不愿意承认，但他的确无法同时承受游戏开发和官司的双重压力。他做不到两全其美，而在短期内打官司这件事都必须放在优先地位。所以他召集所有人开了一个会，告诉大家，接下来的几个月他都将把重心放在官司上，福田将正式接管R1的开发管理工作。程序员们现在要听福田的指示了，而不是把他的话当成耳旁风，等韦斯特做最后定夺。

到场的人都对这个决定并不感到意外，唯一让他们感到惊讶的是，一度看起来无所畏惧的这位领袖人物竟然在某种程度上承认自己被打败了。

“我觉得杰森就是那时候开始逐步失去热情的，”斯莱贝克说，“这让我想起了石器时代皇后乐队主唱乔什（乔什·霍米，Josh Homme）说过的一句话，他说热情并不是永远存在于人心中的，有时你会失去它，你需要去寻找它，而有些时候它还会回来找到你。我觉得杰森只想安心做游戏，不想

坐在那里和律师扯皮。可他没有选择的余地。”

当时团队里还没人知道赞佩拉和韦斯特的关系正在迅速恶化，而这在另一个方面加速催生了韦斯特与游戏开发保持距离的想法。赞佩拉对韦斯特不专心于管理游戏开发——他们合作关系里属于他的那一部分——愈发不满，后者反倒在原本应该是赞佩拉说了算的公司运营和商业交涉上话语越来越多。

2012年初，这种不满爆发了。赞佩拉冲进韦斯特的办公室，说他受够了。

“听着，你想当公司的总老大，我没意见，”赞佩拉说，“但是只要官司一打完，不管接下来怎么样，我都不干了，这样子我干不下去。”

这种情绪在当时的背景下不难理解。二人不仅是在一起运作一个公司，他们还要一起面对一场官司。每个决定都必须一起做出，而要不断地同意对方的看法这件事反而给二人的关系带来了巨大的压力，这种压力最终在那一刻到达了临界点。Respawn现在急需一个能让整个团队从办公室政治中分心的诱饵。幸好，微软给了他们这根救命稻草，在1月末向他们展示了下一代Xbox，彼时代号为Durango。

新一代Xbox要到2013年末才会发售，但微软希望能尽早跟Respawn谈谈，听听他们对下一代硬件架构的看法。当时Respawn并不想把游戏的细节透露给微软，但新一代Xbox的性能让程序员和设计师们开始朝更大的方向去思考。这些额外的图形和计算性能让Respawn可以把R1打造成真正的次世代体验。这还给了开发团队额外的6个月时间，把发售时间从2013年春季推迟到秋季，配合新Xbox的发售。

Respawn拿到了Durango的硬件标准，他们开始推进项目的进度。同时，他们还秘密联系了索尼，向他们询问下一代PlayStation主机的情况。但他们很快意识到，索尼完全没有准备好PS4的任何相关细节，反而提出要Respawn将R1带到他们的掌机PS Vita上。

乔恩·谢林找到自己的一个内部联系人，在饭桌上告诉他，给索尼的时间不多了。“我反复向他强调，我们马上就要做出自己游戏的最终决策，我们必须尽快了解到新PlayStation的情况。”他在晚餐时对自己这个在索尼工作的朋友说。

无功而返——索尼根本没有任何关于PS4的东西可以告诉他们。

莫哈迈德·阿拉维喜欢造东西。他是个标准的南方人，高中时在《毁灭公爵3D》里做出了自己家的房子，意识到游戏可以还原他大脑中的一切狂野想法。

阿拉维设计了“现代战争”系列中最震撼人心的几个关卡。《现代战争》中的“遮蔽严实”和“一个不留”都是他的作品，而《现代战争2》那引发巨大争议的“不要说俄语”一关也出自他手。

在R1里，阿拉维的标志性关卡是什么样的呢？2012年初的他一无所知，那时候他开玩笑说，自己做的最成功的东西是和女友梅根周末晚上在家里搭乐高积木。

他们已经讨论过一些游戏关卡的思路，但目前没有做具体设计的意义，主要原因是游戏的核心机制还没有确定。例如说他们并不知道泰坦究竟应该只在某几关出现呢，还是像《超惑星战记》一样作为随时可以调遣的载具。

或者……阿拉维自己也没想到的是，泰坦在他的第一个实验关卡里根本没有出现。

这个关卡叫做“工作基地”（Worker Base），2012年初，设计团队完成了第一个单人游戏的雏形。麦卡伦潜入一座戒备森严的IMC基地，解救被俘虏的船员斋藤。这个关卡的标志性瞬间是玩家摧毁一座叫做“狗哨”的野生动物控制塔，如果没了这座塔，就会有一只巨大的恐龙样子的怪物进攻这座军事要塞。“摧毁了狗哨，你们就有了一个巨大无比的掩护。”莎拉通过视频连线在关卡的开始告诉麦卡伦。毘沙也会通过无线电和玩家保持联络，一旦斋藤被成功救出，“红眼号”将立刻起飞。

墙壁行走和智能手枪出现在了这个雏形中，还加入了一些新的元素。受到Rocksteady的蝙蝠侠游戏和《潜龙谍影》的启发，麦卡伦配备了一个可以透过墙壁观察周边环境的眼部增强设备。玩家潜入基地时，可以透过墙壁和各种物件看到敌人的骨架结构，黄色代表没有发现玩家的敌人，如果玩家的行踪暴露，就会变成颜色，代表他们开始警觉。如果玩家被发现，2011年的印尼动作电影《突袭》的音乐会在背景响起。

另一个游戏要素是“马文”，看起来有点像皮克斯的瓦力和《霹雳五号》（Short Circuit）里的机器人的合体产物。玩家需要破解一台“马文”机器人来打开门，具体操作是走到机器人边上，按住手柄的X键几秒钟，莎拉会在远端重新为机器人编程，为玩家打开门来接近斋藤被关押的地方。

但在2012年的这个春天，“工作基地”的开发是在办公室内部的紧张气氛下进行的。另一边负责多人模式的伙计们觉得自己被无视了。

“我们这边的火力小组设定需要点AI方面的支持，能不


“工作基地”关卡是单人战役的第一个雏形


“红眼号”上的成员们在进行讨论


福田指导了团队要如何调整“工作基地”的设计

能帮个忙？”阿莱克斯·罗伊塞维茨在4月的一个下午走过来问吉耶里奥蒂。

这个请求被忽视了，主要是因为程序团队在忙着支持单人模式的实验关卡。

那段时间几乎每天都会有和动视的官司相关的文档发出来，例如其中一封名为“655号内部邮件”的文件公开了Infinity Ward所有主管级人员的薪资和他们的《现代战争2》分成。

贾斯汀·亨德利，《战神Ⅲ》开场与波塞冬的那场大战的设计者，是2011年加入Respawn的。虽然这里的设计团队规模不小，但都是久经沙场的老兵，过去十年里有一大半时间都在一起工作，顶层的设计小组如各位应该已经熟知的那样，主要成员是福田、麦坎迪什、雷克和阿德尔曼。

亨德利努力在这个部门寻找自己的位置，但他感觉没人回应他对反馈的要求，也没人告诉他做得好或者不好。而且他和官司没有一分钱的关系，有时他觉得自己好像是整个公司唯一一个在真正做游戏的人。亨德利如今仍然把2012年的春天看作是他人生最困难的时刻之一，他在Respawn面临的是未知的未来，3月份他的父亲因心脏病去世，更糟糕的是没过多久相恋7年的女友也离他而去。

官司和办公室政治正在将Respawn拆的分崩离析。但就在这种大环境下，这个单人关卡的雏形代号WORKER_BASE_TEST，时长约12分钟，第一次将全新的配音、音乐和游戏特性整合到一起。在演示的最后，麦卡伦在“狗哨”上安放好炸药，说道，“炸药安放完毕，我们去救斋藤。”然后画面渐隐下去，“2013年11月”和Respawn的临时Logo，一只从灰烬中升起的凤凰出现在屏幕上。

整个关卡里没有提供操控泰坦的环节，只有几台在基地的跑道上跑来跑去当背景。

Respawn完成了一个样品，但所有人都有种希腊国王皮洛士的感觉。皮洛士在阿斯库路姆战役惨胜后说：“再来这样一次胜利，我自己也完了。”Respawn做这么一个10分钟的演示都近乎弹尽粮绝，以这样的步调完成整个游戏是完全不现实的。

这种情绪在团队收到全公司对“工作基地”的匿名调查反馈之后愈加凝重。“太假了，没感觉有什么代入感。”有人这么写道。“整个基调没有给我一种原创感或者是创造性”。有人的看法直白得刺人肺腑：“里面没有一丁点让人大呼‘我X’的地方。”

“工作基地”作为一个关卡虽然很扎实，但整个调子太像《潜龙谍影》，而不是他们自《联合袭击》开始就习惯制作的超大规模略带夸张的战役。整个设计和制作的困难和纠葛都不重要，现在的问题是，这个关卡并不是他们想要的次世代体验。

整个讨论的方向很快回到了砍掉单人战役，专注多人模式上来，这个主意原本在2012年的大多数时间里都被丢在一旁无人问津。

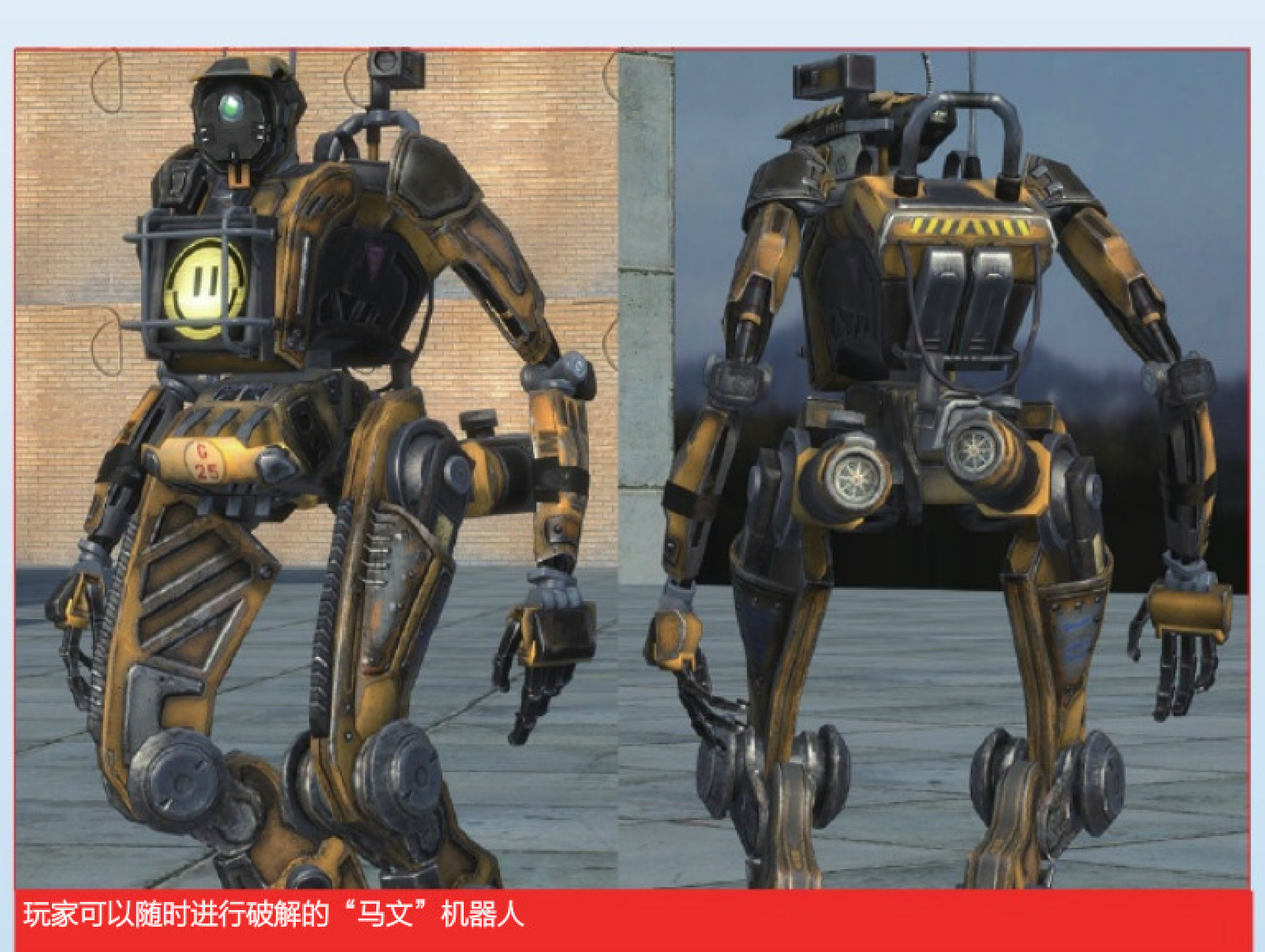
不过阿拉维却完全不同意这个主意。

“我只会做单人关卡，如果你们砍掉战役故事，我就只能辞职另寻出路了。”5月的一天，他和福田有过一次言辞激烈的对话。

得有人来做出决定。但5月份的时候，赞佩拉和韦斯特都被牢牢捆在官司上脱不开身。庭审要进入法官选择的阶段了，两个人把所有的时间耗在律师的办公室里，准备出庭作证。

“有时候你得在那里跟模拟法庭的模拟法官耗上一整天，”赞佩拉回忆当时的情景，“他们会说什么‘哦这些家伙啊，他们是坐私人专机飞来飞去的，每个周末都这样。’”虽然赞佩拉和韦斯特的确是身家千万的富豪，但他们都只坐过一次私人飞机，那还是去见时任EA CEO的约翰·里奇蒂罗（John Ricitiello）的时候。很明显，法官们很可能不会对这些讨要分成的百万富翁们有任何的同情之心，可把他们扫地出门的公司可也是市值数十亿美元的市场大鳄。“庭审的过程有太多的不确定因素，这很吓人。”赞佩拉承认说。

在庭审即将到来的那几周，媒体对此事的报道可谓山雨欲来风满楼，两边都互有动作，动视还向雇员组织发放了4200万美元的分成，但那并不是因为达成了和解。


玩家可以随时进行破解的“马文”机器人



Respawn首席游戏设计师贾斯汀·亨德利



Respawn关卡设计师莫哈迈德·阿拉维

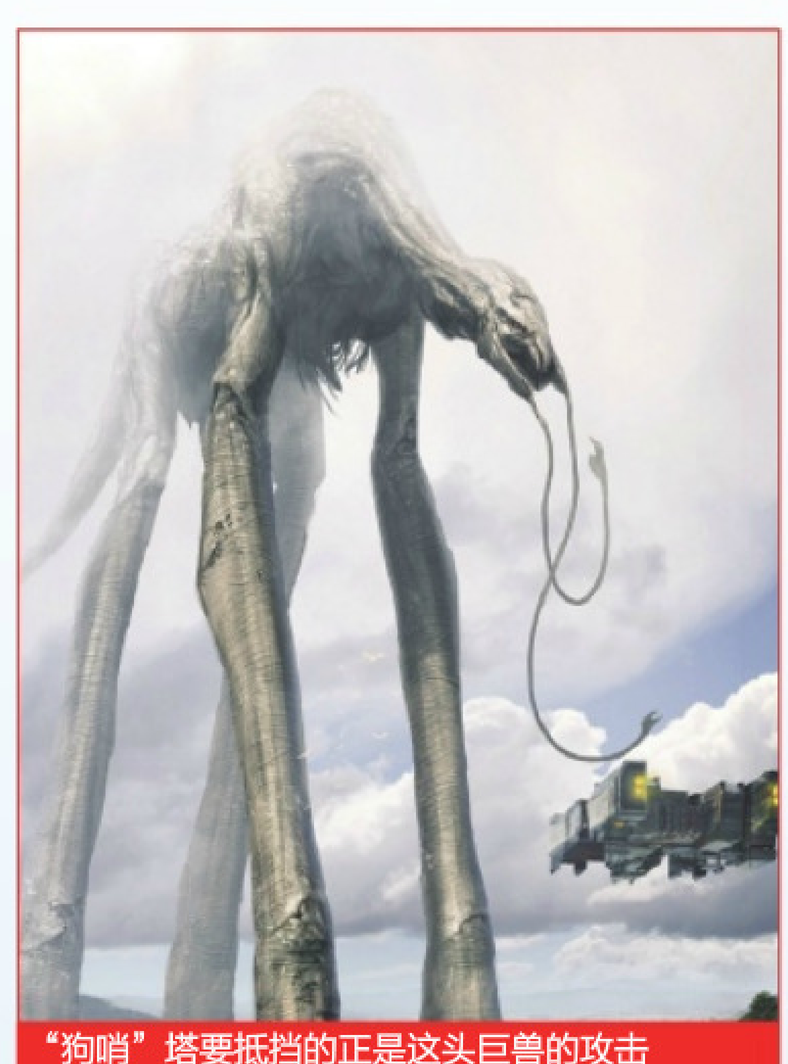
然后，在距离庭审只剩下一周的时候，动视走出了一招意想不到的棋。他们更换了一名新律师，这人叫贝斯·E·威尔金森（Beth E. Wilkensen），臭名昭著的1995年俄克拉荷马城艾尔弗雷德·P·默拉联邦大楼联邦政府爆炸案的主犯蒂莫西·麦克维的辩护律师正是他。

而在Respawn，要如何处理R1的单人和多人模式在这样的大背景下已经成为了一个无关紧要的事情。虽然这涉及到所有人的饭碗，但没有人知道——实际上也没有人关心——这支团队到底还能不能重回正轨，回到思考如何完成一款游戏的正轨上来。

“工作基地”没有那种大片式的“我X瞬间”，但韦斯特、赞佩拉和整个Infinity Ward雇员组织都知道，随着2012年5月31日，前二者与动视的纠纷案的开庭，那样的瞬间绝对不会少。



泰坦曾出现在“工作基地”关卡，但玩家不能操控


“狗哨”塔要抵挡的正是这头巨兽的攻击

四十怒汉
THE MIGHTY 40

9

克里斯·兰伯特需要摆脱这一切。

2012年阵亡将士纪念日的周末，兰伯特正在旧金山和父母以及朋友团聚。年轻的前Infinity Ward程序员原本准备周二回洛杉矶上班，不过周日他有了别的打算。周五庭审的法官遴选就要开始了，他觉得下周去公司也没什么事情做。实际上，他觉得就算他不去，也根本没有人会发现。

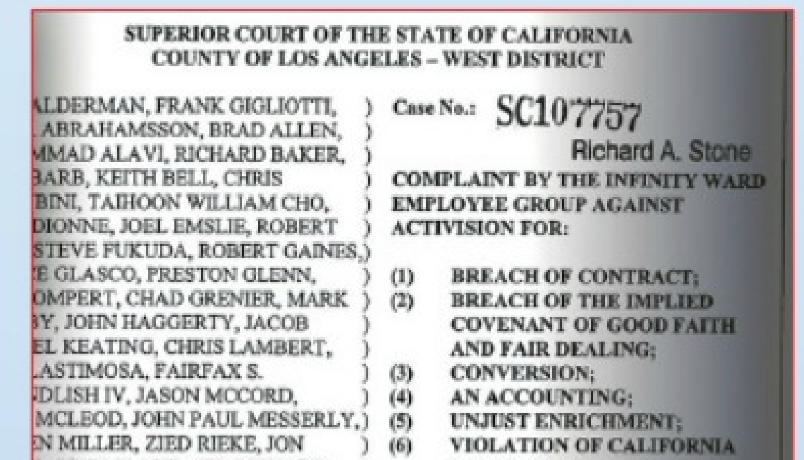
周三晚上，兰伯特和几个朋友在酒吧喝酒。一封邮件出乎意料地出现在他的手机里。邮件是发给他和另39位Infinity Ward雇员组织的成员的。邮件要所有人马上打电话讨论一件紧急事务。

兰伯特还有几杯啤酒没喝完，但邮件的语调显得非常急迫，他觉得自己还是打过去的好。他和朋友们告别，回到酒店，拨通了那个电话会议号码。

当时已经很晚了，并不是所有人都参加了电话会议。到场的人却听到了一个他们从未想到过的消息：与雇员和两位创始人的案件有可能在法官遴选开始前48小时内达成和解。在花费了两年的时间进行各种调查、辩论和以千万计的诉讼费用之后，这件案子有可能根本不用上法庭了。

杰森·韦斯特在线上和他们一起讨论这个提议，文斯·赞佩拉不在。当时他们讨论的关于和解的内容根据与法庭的协议是严格保密的。

不过参与了讨论的人倒是描述了韦斯特的精神状况。“我觉得杰森快要死了，”理查德·贝克说，“他愿意做任何事情来避免走上法庭，他只想回去做游戏。”韦斯特是庭审中的第一号证人，律师们认为他要连续3天出庭，来面对多方的讯问。


SUPERIOR COURT OF THE STATE OF CALIFORNIA
COUNTY OF LOS ANGELES – WEST DISTRICT

ALDERMAN, FRANK GIGLIOTTI,) Case No.: SC107757
ABRAHAMSSON, BRAD ALLEN,)
MMAD ALAVI, RICHARD BAKER,) Richard A. Stone
BARB, KEITH BELL, CHRIS) COMPLAINT BY THE INFINITY WARD
BINI, TAIHOON WILLIAM CHO,) EMPLOYEE GROUP AGAINST
DIONNE, JOEL EMSLIE, ROBERT) ACTIVISION FOR:
STEVE FUKUDA, ROBERT GAINES,)
E GLASCO, PRESTON GLENN,) (1) BREACH OF CONTRACT;
OMPERT, CHAD GRENIER, MARK) (2) BREACH OF THE IMPLIED
Y, JOHN HAGGERTY, JACOB) COVENANT OF GOOD FAITH
EL KEATING, CHRIS LAMBERT,) AND FAIR DEALING;
LASTIMOSA, FAIRFAX S.) (3) CONVERSION;
DLISH IV, JASON MCCORD,) (4) AN ACCOUNTING;
MCLEOD, JOHN PAUL MESSERLY,) (5) UNJUST ENRICHMENT;
N MILLER, ZIED RIEKE, JON) (6) VIOLATION OF CALIFORNIA
, JOHN SLAYBACK, RICHARD) LABOR CODE;

Infinity Ward雇员组织诉动视的法律文件



Respawn高级程序员克里斯·兰伯特



Respawn动画部门主管马克·格里斯比

雇员们的诉讼目标是拿回自己的分成，并要求额外赔偿，但他们在整个局面里所处的地位和韦斯特与赞佩拉截然不同。两位创始人面对的还有动视的反诉，对方索取的赔偿金额高达十亿美元以上，如果动视赢得了那场官司，他们将失去一切。

这件事涉及的人太多——至少有42个，在任何决定上达成一致——要知道他们赌上的是自己的全部身家——都是不可能的。更不要提那可是大半夜了。

通话开始白热化起来。至少有十几号人都想发表意见，这在电话会议里意味着不停的打断和模糊不清被盖过的声音。电话实在打得太久，兰伯特居然睡着了。第二天早上他醒来的时候，发现手机就放在自己的耳朵边上。

几个小时之后，双方的律师团在加州高级法院大法官艾利胡·贝尔利（Elihu Berle）面前宣布，双方已经达成和解，所有的控告将一笔勾销。电子游戏史上最庞大和引人注目的纠纷案到此为止。和解的具体细节从未对外披露，不过有在场的媒体称，韦斯特走出法庭时面带微笑。

所有人聚集在办公室里，准备签署最后的和解文件，房间里弥漫着一种解脱的气氛，一切都结束了，但也漂浮着对和解竟然能这么快就达成的不解和种种情绪。这几年来他们为这个官司操碎了心，在大脑里模拟了千万种可能性。他们在午餐和晚上去酒吧喝酒时讨论过每一个细微的技术细节。现在什么都没了。案子结束了。一了百了。

兰伯特在被叫到会议室签署文件的时候，冲了出去，回到了他的办公桌前。他完全无法相信这个官司居然不用上法庭就结束了。“我当时脸上差点就冒出了霍默·辛普森那个著名的暴怒表情。”他回忆道。律师们以为兰伯特会脱离大部队，不同意和解条款。几个小时后，他最终和其他39人一样，在和解文件上签下了自己的名字。“我们的官司结束了。现在可以开始疗伤了。”2012年6月2日，兰伯特在Facebook上对自己的400个好友写道。

很快，他们需要回到工作上来，讨论R1下一步要怎么办。主管们知道，要拯救这个项目，就必须做出一些艰难的决定。“如果游戏最终没有成功，我们还不是一群输家。”首席动画师保罗·莫斯利说。

在和解达成后，所有涉及官司的员工被放了3个星期的长假。韦斯特去了夏威夷，赞佩拉在家里和老婆孩子一起，而麦坎迪什则迎来了他人生中的重要一刻：他和妻子莎莉要准备迎接第一个孩子了。

不过这3周的长假并不是全公司性的。和官司无关的人仍然需要继续工作，像贾斯汀·亨德利、美术总监马特·考德以及大部分环境美工小组仍然要正常上班。不过没人知道他们为什么还要上班，因为对于游戏，他们没有任何计划或者日程表要遵守。

“把你们的简历好好打理一下，小伙子们，我现在不知道等他们回来了到底还没有游戏可做了。”考德对美工区他的手下们说。

杰森·韦斯特感觉整个世界的重担都放了下来。他和妻子以及两个孩子要去夏威夷度过3个星期的时光。韦斯特不用再担心要和律师们谈话，不用再就过去8年里他的每条短信和每封邮件都说了什么而回答质询。他在夏威夷看各种电影、阅读剧本，开始找回开发一款游戏的热情。

韦斯特原本计划在夏威夷呆满3个星期，但只过了10天，他就决定飞回洛杉矶。现在这支团队摆脱了过去2年套在他们身上的枷锁，韦斯特已经等不及要把所有人重新团结起来，开发一款真正伟大的FPS游戏。或许他和赞佩拉还可以修复彼此的关系，继续合作下去。

“来和耶稣谈谈”，这是他2012年7月初的那天发给全体员工的会议邀请邮件的标题。所有人都结束度假回到了工作岗位上，整个团队在几个月之后第一次有机会聚集在一起，讨论R1的现状，决定要如何继续前进。

“好了伙计们，我知道你们和我一起经历了很多困难，但我们还有款游戏要开发，而我们的发行商在等我们的好消息。”韦斯特对所有人说。

但是这支团队要先解决比讨论游戏的规模和规划更重要的问题。

“我们首先必须能够同舟共济，然后才能考虑一起做一款游戏的问题，”韦斯特告诉他们，“所以现在把你们的不满和情绪扔到台面上来，我们一个一个解决掉。”

韦斯特期待的是有建设性的讨论，但他真正遇到的是全方位的斥责和负面能量。一个接着一个，他们抱怨官司这样匆忙解决的结果。很多人直接攻击韦斯特，说他没有平衡在官司和游戏上的时间，实际上那一年的大部分时间他都根本没有管。韦斯特以为自己在1月份已经把大权交给了福田，但承担一切指责的人是他。

“我已经失去了对你的信任。”设计师杰克·基廷当着所有人的面对韦斯特说。

很快，他们发现韦斯特和团队的裂痕比所有人想像的都要严重得多。往好了说，他们在批判他，往坏了说，他们已经对杰森恨之入骨。制作人德鲁·麦考伊半路站起来离开了会



议室。他受够了。

“来和耶稣谈谈”的结果，是一道日后也从未愈合的伤痕。接下来几天，韦斯特把自己锁在办公室里，和几个主管私下谈话。聊的最多的是托德·阿德尔曼和弗兰克·吉耶里奥蒂，这两个人是最老资格的员工。他们是最早从Infinity Ward辞职表明自己对赞佩拉和韦斯特支持的人，现在他们只想从Respawn一走了之。

这3个人关起门来，整个周四、周五和下一个周一都闭门不出。多人模式的演示关卡是目前最有潜力的部分，但阿德尔曼对过去6个月的时间里他的心血都被冷藏起来，为那个毫无新意的单人战役让路很是不满。韦斯特劝说二人再坚持几个月，因为官司已经结束了，现在没有什么是不可能的。

3天的会议之后，结果却是不可挽回的。韦斯特意识到如果不能哄好阿德尔曼和吉耶里奥蒂的话，事情只会越来越糟。

“杰森和托德以及弗兰克走出来，像变了一个人。”关卡设计师杰夫·史密斯回忆说。

韦斯特知道他正在失去团队的支持，他的行为也变得越来越不稳定。他在办公室里如坐针毡，有些时候他索性不来上班。2012年7月24日，他发了一条请假通知，写着“要去迪斯尼乐园散心”。福田原本打算讨论一些重要的未来决策，他完全不敢相信韦斯特居然找了个周二溜号去迪斯尼乐园了。R1正式进入危机状态。雇员们开始担心公司是不是要解体了。

有些人还幻想着韦斯特会站起来回到他们中间，但熟悉他的人都知道那是不可能的。“杰森从来不认为自己欠谁的，他向来有这种不服气的毛病。”麦基·麦坎迪什说。为了说明这一点，他讲了一个故事：还在Infinity Ward的时候，办公室里会联机打《魔兽争霸Ⅲ》娱乐，麦坎迪什对自己的队伍下命令，要韦斯特多造某一种兵。但韦斯特并不喜欢被人指手画脚，直接离开了游戏。“他直接怒退了，”他回忆说，“我就见过他这么一个会这么干的人。”

这种恶劣的工作环境直接导致了离职的出现。阿莱克斯·罗伊塞维茨为那个多人模式的演示工作了无数个不眠之夜，他对方向和领导的缺失一样感到困惑。他决定辞职，换了行当，去范奈兹机场学起了飞行。

连游戏总监史蒂夫·福田都准备投降了。他记得有天晚上开车回家的时候对自己说，“我一走，公司可能就垮了。我们已经没有多少真正的执行力来把游戏继续做下去了。”

一次周一早上的例行团队会议上，首席动画师格里斯比的一句话总结了所有人的心声。

“你们是不是也要走？”他问房间里的所有人，“如果你们走了，那我们就真的做不成这个破玩意了。”

赞佩拉听到了这句话，他不知道能说点什么。过去的几个月他刻意与公司保持距离，因为他也在准备离开，这件事他头几个月已经和韦斯特说过了。赞佩拉在会议上什么也没有说，也没有告诉团队自己的想法，一部分原因是他不知道要如何和韦斯特就此别过。首先，他要和韦斯特一起跟EA讨论各种事务，而最近的事件让他根本不知道韦斯特还准不准备带领这支团队，或者是还想不想在Respawn继续工作下去。赞佩拉觉得，如果他就这么走了，整个项目和整个工作室都可能会随之土崩瓦解。

麦考伊当时很受赞佩拉的信任，他说那段时间自己已经不和妻子谈白天工作的事情了，因为办公室里的情况越来越复杂和不稳定。“没人知道是文斯要走还是杰森要走，不过可以肯定的是他们俩绝对会走一个。”

他们要在这场肥皂剧里见缝插针，做一个游戏出来。但越来越可能出现的情况是，Respawn在后官司时代的命运恰恰是他们想在多人游戏里避免的：突然死亡。

“我们可不能就这么完了，”克里斯汀·克里斯托弗在电梯里对社区经理艾比·赫佩（Abbie Heppe）说，“我们的故事应该是以大获全胜告终，而不是放了个哑炮。”





浴火而生
FORGED THROUGH FIRE

10

“活下去！”2012年秋季的一天，史蒂夫·福田在Word里打下这行字。当时他正在写的是玩家如何用泰坦来延长自己在战场上的生存时间，但这句话同时也代表着所有人对这个项目能生存下去并重见天日的期许。

福田的这套方案里游戏定名为《泰坦战争》（Titan Wars），他希望能够让整个团队对R1的设计有更清晰的认识。现在他们有了一个名字，和一套明确得多的规划。“一个拥有独特个性、目标和世界设定存在感的多人模式体验。”福田在文档里写道。“活下去！驾驶强大的泰坦机甲，承受大量的火力，弹射……然后继续战斗！”火力小组概念被彻底抛弃，但机师和泰坦保留了下来。

不切实际的独立单人战役也被砍掉了。设计师们现在想要把单人和多人模式合体，他们把这个叫做“战役多人模式”。《泰坦战争》将是在线游戏，但关卡将以一种可以进行叙事的方式组合起来。福田甚至提出把“红眼号”的舰桥当作一个3D的游戏房间，玩家可以在开始游戏前走动和交谈。将游戏定为只有多人模式的决定是大胆的，但那却是整个团队终于开始集中精力，开始做出艰难决定的标志。

但赞佩拉和韦斯特面临的却是最艰难的决定。他们要如何消解分歧，继续合作下去？整个夏天发生的事情都指向韦斯特会离开这条路。不过首先，他们要去和非常有耐心的发行商EA谈谈，因为他们都与EA有合同在身。

约翰·里奇蒂罗完全不敢相信他所听到的一切。在旧金山南面20英里的红木市，EA的CEO坐在自己办公室隔壁的会议室里，赞佩拉和韦斯特坐在他的对面。他们解释了工作室和游戏项目的状况。首先，他们告诉里奇蒂罗，二人之间早已不能和平共处，而韦斯特对游戏的方向感到不满。他想离开工作室。其次，Respawn已经决定游戏将只有多人模式。最后，他们将不再如同一开始的协议所说，将游戏在多个平台上发售，现在他们决定只针对一个平台开发：Xbox One，或许还会加上PC。哦对了，还有件事，他们没钱了。

除了为EA带来“巨大的经济问题”之外，里奇蒂罗看到的是一个梦想中的完美项目在他眼前分崩离析。EA内部有人建议他就此彻底砍掉这个项目，里奇蒂罗和游戏品牌主管弗兰克·吉伯却想的是如何把这个项目从坑里捞出来。过去这么多年，两位高管见过不少工作室主管对工作失去热情，或是团队的领导层发生内部冲突的事情。他们认为这场官司的意义重大，在和解达成之后出现不稳定的迹象也是情有可原的。两位高层要求韦斯特和赞佩拉回到范奈兹解决这些问题。警报已经拉响，Respawn还有最后的一线生机，来劝说EA用掉一张强化卡，来让这个项目继续活下去。

2012年的秋天到来了。团队里的几个人去了加州的纳帕县，参加一年一度的劳纳接力赛，要围绕湾区跑200英里。领头的是武器设计师拉蒂摩萨，他们需要跑上这么一场来清醒自己的头脑，为接下来加班加点开发《泰坦战争》做好准备。回到工作室之后，赞佩拉对设计团队做出了一些改变，亨德利现在是首席设计师，直接向福田负责，这个决定当时还引起了一些摩擦，因为这样麦坎迪什和雷克与福田之间就多了一层（雷克最终在2012年12月离开Respawn，加盟了顽皮狗）。

《泰坦战争》的设计和设定开始呈现出新的面貌。单人模式中的角色可以很轻松地转移到战役多人模式中来。计划中将有两个阵营，一个冷血无情的超级企业，叫IMC，另一边则是称作反抗军的人类居民。很多单人战役中的想法和关卡被转换成了多人模式地图，像“工作基地”最后成为了正式游戏中的“空军基地”地图。

在原始设计中，玩家会在泰坦中开始游戏（所以名字才叫“泰坦战争”），从被摧毁的泰坦中弹射出来之后，以“第二条命”的姿态继续战斗。这个概念来自《超级马里奥兄弟》，大个马里奥被击中之后有第二条命，还有机会重新获得之前的力量。给玩家第二次生命应当可以解决《使命召唤》中的突然死亡问题。

团队开始制作像摧残之地、天使城和墓地这几张多人对战地图，但他们的工作却基本没有韦斯特的指导，后者虽然和工作室仍然有合同在身，却根本不打算从福田手里把游戏总监的职位拿回来。“杰森坐电梯的时候会塞着耳塞，根本就当你是空气，”斯莱贝克说，“完全是另一个杰森。”

“另一个杰森”的问题在秋季之后的一天彻底爆发了。EA的制作人们来到Respawn的办公室，进行他们每两个月例行一次的游戏进度检查。根据不止一个当时在场的人说，韦斯特走进来，开始表达对游戏当前状况的不满。

“听着，如果你们还想让我留在这，你们就得做这些事


正在讨论游戏设计的Respawn主管们


动画师布鲁斯·菲利茨和他的乐高泰坦


设计师肖恩·斯莱贝克和杰森·麦考德在讨论关卡设计


设定为反派的IMC（星际工业集团）阵营


Respawn的几名成员前往纳帕参加200英里的接力赛


福田在带领团队讨论《泰坦战争》的现状


Respawn的程序团队合影


麦基在和同事们一起庆贺生日

情。”他告诉屋子里的人。然后他说，告诉你们，这游戏不会好到哪儿去，半个公司的人都应该被开除，游戏应该被取消。

一开始房间里的人不知道韦斯特是不是认真的。这可能只是他独特的表达《泰坦战争》还需要很多工作的方式。他和所有人一样，感受得到超越《使命召唤》这个目标带来的巨大压力。但是韦斯特对《泰坦战争》的不满很快传了出去，员工们听说韦斯特在发行商面前对他们的工作投了不信任票。

团队里的有些人猜测，韦斯特的大爆发其实是他预谋好的举动，在说服EA解除和他的合同。还有些人不理解，为什么韦斯特这个被他们看作父辈一样的伟人的角色，会刻意试图搞垮他和赞佩拉奋斗至今建立起来的公司。几个星期之后，一个员工在韦斯特的办公桌上留下一张字条，请求他重新振奋起来，关心一下他们一起创作的这个项目。看到这张字条之后，韦斯特给全公司群发了一封邮件。“是谁给我留的字条，你来解释一下。”

EA希望公司内部的紧张气氛可以自行消散，但Respawn的现实情况是它正在面临崩溃的危机。赞佩拉受不了了。他通知EA，开了一场紧急会议。“听着，我觉得我们可以做出一款游戏来，但现在这个样子我们做不下去。”他告诉发行商。韦斯特的表态很清楚，他想走人。赞佩拉说如果EA不同意解约韦斯特，他也会走。整个公司将会关门大吉。这个状况已经无法挽回，EA开始和韦斯特洽谈正式离开Respawn的事宜。

到了这个时候，开发《泰坦战争》的这76个人已经对办公室闹剧麻木了。福田和他手下的人竭尽全力把自己和办公室政治隔离开来。团队当前的中心是为EA内部的下一次GPMM制作出新的《泰坦战争》演示。GPMM是EA的全球管理团队审查未来项目的会议，2013年1月将在西班牙的巴塞罗那进行。如果一切顺利，Respawn的新游戏将在2013年6月的E3上展出，并于下一年春季发售。

回望整个2012年，团队里没人相信那样的情况转变成了今天的模样。但当时，希望之光仍然存在。“他们终于找到了乐趣点。”人力资源主管克里斯汀·克里斯托弗说。

找到乐趣
FINDING THE FUN

1937年8月的一天，约瑟夫·罗兰·巴贝拉（Joseph Roland Barbera）头一次来到好莱坞的米高梅动画工作室上班。巴贝拉来自纽约，是一位技艺高超的动画师，被好莱坞的高薪吸引到这里。他收拾好自己的桌子，认识了坐在他旁边的人，那人叫威廉·丹比·汉纳（William Danby Hanna）。这两位动画师一起在1940年创作了传奇动画系列《猫和老鼠》，在1940年到1957年期间总共制作了114集。

看过《猫和老鼠》的人都知道，这只叫汤姆的灰白色的家猫和那只叫杰瑞的棕色小老鼠之间的斗智斗勇虽然充满着漫画式的暴力，却永远那么妙趣横生。一次又一次，汤姆总是试图把杰瑞从藏身的洞里引出来，用鼠夹抓住它，这就是经典的大猫和小老鼠的捉迷藏游戏。“我喜欢这个想法，因为你看到一只猫和一只老鼠的时候，故事的一半就已经建立起来了，”巴贝拉曾说，“你知道肯定会发生冲突，肯定会

有追逐戏。”

2013年初，《泰坦战争》的游戏模式开始变得像一场未来化和写实化的《猫和老鼠》动画。巨大的泰坦机甲在地面上横冲直撞，朝建筑物里发射响尾蛇火箭弹，而机师则利用墙壁行走和隐形来避免被泰坦发现。这种“猫和老鼠”式的游戏方式让《泰坦战争》和其他第一人称动作游戏相比出现了显著的差异，在已经公式化的多人对战游戏样板里加入了策略性和垂直方向上的空间。

这种大对小的模板在Respawn为GPMM会议准备的8分钟演示里成为了主角。演示设定在摧残之地这张地图上，展示了机师和泰坦的游戏方式。开发团队审视整个演示的时候，意识到有相当多的早期设定留到了如今，墙壁行走、智能手枪、火力小组（现在是电脑控制的AI士兵）和泰坦都是整个游戏体验的核心。有些EA高层批评说游戏的画面并不像即将发售的《战地4》那样出色，但不可否认的是，演示看起来节奏极快、乐趣多多而且行云流水。EA终于看到了《泰坦战争》的真正潜力。

这种潜力的确认，来自Respawn的质量检测部门主管克里斯·休斯（Chris Hughes）将普通消费者请到办公室里来进行的一次“纸巾测试”。取这么个名字是因为每个人都只有一次看到游戏的机会。测试者们说在他们的泰坦被摧毁后准备弹射时感到了强烈的兴奋和愉悦感。他们不用爬出座舱，而是被弹射到高空，如果时间拿捏正确，还可以降落“骑乘”到另一台泰坦的头上。

2月1日，韦斯特向全工作室发了一封邮件，告诉了大家那个所有人都预见到了的消息：他要离开Respawn了。“我和你们中的一些人并肩工作了17年，那是我生命的一半时光。”他的邮件这样开头。他解释说自己将正式离开Respawn，搬到北卡罗来纳州，去照顾自己在圣诞假期染上呼吸系统疾病的母亲。“我相信你们一定会在未来取得成功。”他的留言以这句话结尾，还邀请所有人当晚到附近的John O'Groats餐厅吃晚饭做最后告别。

经历了几年的内部纷争，没有人知道Respawn究竟能不能把《泰坦战争》这8分钟的演示在不到一年的时间里变成一款完整的游戏。即便是在最好的情况下，这也是非常艰巨的任务，而Respawn仍然处于多年动荡后的恢复期。伤口还没有痊愈，团队的管理结构仍然模糊不清。

而赞佩拉并不愿意就此放弃，也不愿意放弃这个团队。在EA的支持下，他围绕一批新的主管重新调整了工作室的人事结构，缓解了部门之间的紧张气氛。除了将亨德利提升为首席设计师，埃姆斯利还被提拔为首席美术师，接替2012年末离开的马特·考德。音效部门也进行了重整，从EA洛杉矶分部加盟的埃里克·克雷伯（Erik Kraber）担任主管来抢救音效设计，那是整个项目里最糟糕的部分。

“文斯把团队从那个困难的时期带了出来，救活了这个项目。”里奇蒂罗说，他于2013年3月从EA CEO的职位上卸任，那时赞佩拉和整个团队开始了他们过去15年所经历过的最困难的开发冲刺。接下来的12个月里，他们要付出无数的血泪和汗水来完成游戏，但赞佩拉感受到了团队的自信心。

悬在头顶的日程之剑因为一件事显得更加紧迫。亨德利和设计师们觉得游戏以泰坦的视角进行时毫无乐趣。测试表明，《泰坦战争》当时的样子完全变成了机器人大战，泰坦太过于强大了，整个游戏的场面就像碰碰车。玩家只是无脑地驾驶泰坦互相碰撞和殴打，因为泰坦几乎是无敌的，主要原因是他们为泰坦和玩家都设计了自动回血系统。现代射击游戏里自动回血早已是标配特性，最早起源于《光环》，玩家在遭受攻击之后躲避一段时间就会自动恢复游戏内的生命值。

对泰坦模式设计的不自信导致2013年2月，设计方向发生了一次重大改变。一开始的设计里玩家在泰坦里开始游戏，然后在泰坦被摧毁后以机师的身份获得“第二条命”，现在这个模式反了过来。玩家以机师的身份开始游戏，在游戏中召唤他们的泰坦从天而降（所以游戏的新名字就叫《泰坦降临》）。以步兵模式开始游戏会让老玩家更熟悉，并且这还加入了一层策略性：玩家能不能尽快地召唤泰坦取决于他们在开始阶段的表现。

晚上，亨德利和设计团队会留在办公室里，不停地打游戏，讨论结果，并调整设置文件中的数值来修改武器和泰坦的强度、射速和容量等等参数。团队实验了让泰坦的生命值不会回复的设定，但这引发了另一个问题：赢得泰坦战斗的一方往往也是伤痕累累，和被摧毁了没有什么区别。他们还测试了被摧毁的泰坦掉落生命恢复道具的设定，但这又带来了一个问题：一方有可能依靠这种回复方式彻底压过另一方，产生一方拥有全泰坦阵容的不平衡状况。他们找到了一个两全其美的方案：生命值不会回复，但泰坦有了会自动回复的护盾。

设计师们开始摆弄出游戏设计的大致摸样，而赞佩拉在幕后开始与合作伙伴商谈支持和发行的问题，这其中包括在2013年2月首次看到了游戏的微软。他们没有了解到多少PS4的情况，几乎可以确定的是，《泰坦降临》将成为Xbox One的独占游戏。考虑到这支团队的规模很小，Respawn集


动画主管马克·格里斯比正在调整角色的动画


团队在庆祝E3的巨大成功


克里斯·兰伯特在审查最新的版本


Respawn的音效团队


杰森·麦考德花了很长时间来完善他的关卡设计


文斯在听取团队汇报游戏的开发进度

中精力开发一个版本是无可厚非的，而微软愿意投资开发，确保游戏首先登陆Xbox平台，EA找到了位于得克萨斯州奥斯丁市的Bluepoint Games来开发游戏的Xbox 360版。

Xbox部门对演示感到满意，他们开始讨论让《泰坦降临》成为Xbox E3发布会压轴大戏的想法——这个位置前几年都是属于《使命召唤》的。

Xbox对游戏的肯定对于这支仍然对《泰坦降临》的前景抱有担忧的团队是一针强心剂。“我们终于要在E3上登场了！这次我不会空手登台！”赞佩拉2月25日的这条微博让所有人都开始热切期待6月的大幕揭开。

在E3前的几个月，团队开始处理一些别的问题。在曾参与初代《荣誉勋章》的音效总监克雷伯的带领下，Respawn的音效部门一天一天庞大起来。虽然在多人模式里音乐其实并不重要，Respawn还是请作曲家史蒂芬·巴顿（Stephen Barton）为战役多人模式谱写了110分钟的游戏音乐，包括IMC和反抗军的主题音乐。除了音乐之外，武器和泰坦的音效也在制作中，这里面泰坦的启动音效则是在新加坡使用手扶电梯录制的。每一个细节都很重要，像是AI小兵的武器射击声音要比真人玩家的小，带来了更有乐趣和动态的游戏体验。

关卡设计师们在建造一个可以同时容纳泰坦和机师，又要让二者相互交叉的环境时遇到了困难。“我们得把玩家想像成不听话的牛，而我们则是放牧人。”设计师杰夫·史密斯说。狭小的室内给了机师隐蔽的空间，但关卡也必须给巨大的泰坦提供移动的余地，让它们不会卡在角落里，或者是被地形挡住。机师的墙壁行走能力是他们在战场上纵横四方的利器，强大的反泰坦武器更是让他们面对自己的机械敌人时也能游刃有余。

E3前的最后一个周五，文斯·赞佩拉在为他的团队的华丽登场做准备。过去的几个月里，《泰坦降临》的一些细节流传到了Kotaku等网站上，不过整个游戏在过去3年里的保密程度之高是惊人的。

所有碎片都在形成一整块拼图。游戏目前状况良好，那天下午他们会在洛杉矶的加伦剧院进行周一举行的Xbox E3发布会的彩排。那时《泰坦降临》将正式作为压轴大戏登场，会有实机游戏演示和预告片发布。

但没过几分钟，原本顺利无比的一天再次掀起了波澜。

去上班的路上，赞佩拉的车被追尾撞坏了，而就在处理事故的当儿，另一只鞋飞到了他的脸上：著名游戏杂志Game Informer错误地把他们为《泰坦降临》准备的封面故事发了出来。杂志立刻撤下了数字版，但一些基础信息还是流传到了网上。赞佩拉的手机开始不停地震动，圈内朋友的短信如雪片般轰炸而来。

周日晚上，赞佩拉、艾比·赫佩、麦考伊和福田去为Xbox发布会做最后一次带妆彩排。现场有诸多Xbox员工和发行商参加，演示让《战地》和《光环》的开发者们击节叫好。时任Xbox部门主管的唐·马特里克（Don Mattrick），在彩排结束时走向赞佩拉，向他和他的团队表示祝贺。Xbox One几周前的公布对微软来说并不顺利，他们急需在E3上推出一款大作来扭转局势。《泰坦降临》如今看起来就像是下一代的《光环》。

《泰坦降临》的视觉效果很棒，亲身游戏体验更是让人心醉。VIP和E3评委们来到EA的展台，感受到的是一款节奏极快、响应迅速，并为多人对战带来全新空气的作品。最后，连史蒂芬·斯皮尔伯格这位初代《荣誉勋章》的缔造者也过来一睹真容，并赞赏不已。

E3的第三天，《泰坦降临》的演示厅门口贴满了徽记、标语牌和标志。PS4和Xbox One原本应该是E3 2013的重头戏，但《泰坦降临》抢走了它们的风头，它赢得了E3评论评委会的展会最佳游戏奖项。3年的折磨和困顿在一瞬间烟消云散，Respawn感觉自己回到了世界之巅。

为了庆祝这一成就，所有人来到洛杉矶会展中心的大厅，在“贝蒂”——美术团队与一家好莱坞道具公司合作制作的24英尺等身高度“天神”泰坦模型——下面合影。《泰坦降临》彻底征服了E3，社区经理赫佩开始准备将游戏带到全世界的媒体与玩家展会和活动上，包括德国的Gamescom、西雅图的PAX和伦敦的Eurogamer Expo。

《泰坦降临》的热议倒不是没有负面影响。在过去几个世代体验了《使命召唤》和《荣誉勋章》的PS玩家们被抛弃在了游戏之外，至少一开始是这样的。Respawn决定在初期集中精力开发一个平台，《泰坦降临》一开始将只登陆Xbox One和PC。但随着PS4的关注度越来越高，以及E3带来的消费者注意力，对PS4版的需求越发强烈起来。

Respawn自己从未同意《泰坦降临》永久独占Xbox平台，他们要的是最多13个月的限时独占。赞佩拉说他们自己在E3之后的几个星期才知道，EA把限时独占变成了永久独占。

这个协议很复杂，因为Respawn并不是直接和Xbox洽谈的，条款实际上是通过EA进行的，后者与微软签订了一个更大的规模的关于Xbox One的合作方案。为了让整个经济运作能持续下去，保持《泰坦降临》的存活，EA需要一


墙壁行走成为了玩家津津乐道的重头游戏机制



Respawn首席效果美术师罗伯特·盖因斯


Respawn在E3赢得了无数的奖项

个第一方发行商来投资。Xbox愿意拯救这个项目，如今看来这是场明智的赌博。Xbox现在拥有了全年最受关注的游戏，并且独占它的平台，但它不会要求开发续作。

赞佩拉是个对玩家很诚实的人，他在Twitter上解释了《泰坦降临》初代不登陆PS4并不是Respawn的决定。“一直是准备初期独占在微软（平台），（他们是）很好的合作伙伴，集中注意力总是一个好的开始，”他写道，“EA谈完了剩下的协议，我们也是刚刚才知道。:-(”

赢得E3最佳展会奖项对团队来说是巨大的原动力。但这胜利的感觉却是短暂的，因为他们意识到接下来的夏天和秋天他们有多么繁重的工作要做。阿拉维自己也没有想到对游戏的多人部分会这么感兴趣，他做好了持久战的准备。每周一，他会带着4套换洗衣服来上班，一个星期都不回家，晚上睡在公司，而且每天只睡3个小时。周末他才会回家和女友见面，继续例行的堆乐高活动。

福田发觉团队的工期有些落后，E3之后他开始每周向所有人发出一封“核心游戏系统工作列表”邮件。他会写“进舱时间不论从哪个角度都必须是固定的3.4秒钟”，指的是玩家按X进入泰坦的过程。其他的游戏元素也需要进行微调，比如EMP手雷不会再将泰坦瘫痪在原地，还有泰坦现在会更难以看到隐身的机师。小的改动会以文本的模式提交上去，亨德利和他的设计师们会进入游戏反复打几个小时，来观察战斗是否因这些改动发生什么方向的改变。所有的东西都要进行测试，从泰坦战斗到武器的射击感觉。他们的目标是一套符合MLLM标准的体验，也就是“易于上手，难于精通”（minute to learn, lifetime to master）。

多人地图上的玩家数量也是需要讨论的要素。早些时候他们测试过从4v4到8v8的设定，E3时的设置是7v7，但到了7月，很明显6v6是最合适的规模，因为这个数字可以很好地“抹除混乱的场面”，如Respawn内部的维基页面所言。

新的团队结构让设计成型的速度快了许多，沟通也顺畅了起来。但8月中的时候，麦坎迪什和麦克罗伊德找到福田和亨德利，提出了一个严重的问题。

“有太多东西处在‘待定’状态，我觉得我们没法按期发售。”他和理查德·贝克开始削减游戏内容，以至于只剩下了一种泰坦，就是“天神”，大号的“巨魔”和轻型的“游侠”被砍掉了。

赞佩拉和福田做出了不小的努力，最终留住了另外两种泰坦类型，当时保留三种泰坦类型和加入更多的游戏模式都列在公司内部的头三号要务上，还有一个是强化卡系统的设计，这是一种一次性使用的强化效果，例如“征召”，让附近的小兵的击杀能为玩家带来分数。强化卡系统在8月16日开始开发，直到12月才完成。

战役多人模式也在持续的进化中。有一段时间亨德利打算像《太空战机外传》那样加入分支剧情，不过现实还是打消了他的念头。9月的时候剧本和对话录制都还没有开始。《现代战争》初代和2代的剧本作者杰西·斯特恩（Jesse Stern）被请来为总计18关的战役关卡撰写剧本，并编写配音演员的台词，社区经理艾比·赫佩则为莎拉提供了配音。

2013年10月18日，阿拉维在Facebook上发了一个词：Alpha，代表游戏来到了一个关键的里程碑阶段。在游戏产业里Alpha代表游戏的所有要素已经进入可玩状态，可以开始测试了，但《泰坦降临》对Alpha的定义可没那么简单。很多主要功能在秋季仍然处于讨论阶段，“世代”，游戏的多人模式成长，也就是“转生”系统直到2013年12月才加入，泰坦的战术技能，像是天神的伤害核心，也是后来才加入的。

Respawn的创意速度是飞快的，证明了赞佩拉的新团队结构和福田的目标列表工作方式带来了整体性的合作与集中力，虽然他们花了太久的时间来找到自己的步调。“这里的情况现在好多了，你应该回来。”杰夫·史密斯告诉现在已经是个飞行员的阿莱克斯·罗伊塞维茨，他在开发的最后阶段回到了团队里。“感觉像是文斯开了一家新公司，而所有人都知道，我们的游戏正在变得越来越好。”罗伊塞维茨说。

在进入Alpha阶段后不久的一天，文斯·赞佩拉坐在自己的后院里。他最近玩了很长时间的《横行霸道Ⅴ》，但今天晚上开始，他要开始考虑为《泰坦降临的美术》一书撰写结语。这是赞佩拉第一次谈对自己的项目的整体印象，这个游戏在过去的4年里占据了他的整个生活。孩子们都睡着了，养的狗也都休息了，他回到屋里，开始提笔写下他独自带领Respawn的感受。

“我经历过备受尊敬的人对我做出悲哀与困惑之事，”他写道，暗指与动视的纠纷，“我也曾见过他人为自己的信念，不计一切代价挺身而出。”他写完了一篇结语，这是对一群“重生者”的礼赞，他们与他携手并肩，穿过烈焰，创作了一款游戏。还留在Respawn的人已经互相形成了一种独特的情感联结。

赞佩拉在最后引用了一句话，来总结他对这支团队、这款游戏和创建Respawn的旅程的矛盾感情。这几句话来自道格拉斯·亚当斯的《灵魂茶饮时间》（The Long Dark Tea-Time of the Soul）：“我极少到达我要去的地方，但我几乎永远最终出现在需要我的地方。”

最后时刻 THE FINAL HOURS

12 向前150，向右120。向前150，向右120。向前150，向右120。3年级时学习Logo编程语言的时候，“懒虫”乔恩·谢林只需要打下这3行命令，就能在屏幕上画出一个等边三角形。今天，2014年1月17日，谢林回忆起他的第一次编程的时候，对着面前3台显示器上密密麻麻的程序数据笑了起来。接下来几天，Respawn将会确认这些代码是否能够顺利地催生《泰坦降临》的第一次Alpha测试。

过去的几年里，谢林和程序团队都在为这个周末的线上模式Alpha测试做准备，但和所有软件一样，不在实战条件下跑上一跑的话根本不会知道它运作与否。因为《泰坦降临》是个纯粹的网络对战游戏，“搞定网络代码”的压力是巨大的。如果服务器有什么问题，那《泰坦降临》就只是个昂贵的屏幕保护程序。因此Respawn在正式发售前准备了Alpha测试以及要让成千上万玩家参与的Beta测试。这些测试也将是Respawn和微软开发的全新服务器架构的首次实战演练，它将把配对等诸多多人游戏的任务的负载分布到云平台上。

如果一切顺利，谢林和他的程序团队将可以在幕后完成很多事情，例如依据年龄、声誉和水平来进行配对，确保玩家都有愉快的游戏体验（要是你年过30，并且发现语音聊天里所有人都彬彬有礼，那就说明谢林的代码有效果了）。

Alpha已经开始推送了，谢林呆在办公室里，看着代表在线人数的图表。慢慢地数字从几十，到了几百，到了几千。

有人在办公室里踩着脚踏车叼着棒棒糖跑来跑去，史蒂夫·福田则坐在四面白墙的办公室里，专心致志地玩着Alpha版游戏。在他后面，一小块白板上用空心字体写着一个词：“专注”。“保留核心游戏机制、平衡性和感受。”隔壁，首席设计师贾斯汀·亨德利朝后躺在椅子里，也进入到Alpha测试中第一次和真正的玩家对战。Respawn的所有人都要确保自己的游戏配得上公司的Logo，那是一个盲文写成的字母R，因为“Respawn的游戏要用心感受”。

隔着几道门，首席效果美术师罗伯特·盖因斯（Robert Gaines）仔细查看着每一个视觉效果，从泰坦爆炸的火球，到包括电弧炮以及标准的R101C突击步枪在内的武器特效。地图上最多会有12名玩家同场竞技，从关卡设计师到美工在内的所有人都随时待命，依据实地状况对游戏进行微调。

上午11点，赞佩拉把全体人员叫到一起，开了一次关于这周末的Alpha测试的会议。“每个人都拿一台测试机回家，给我往死里玩，”他对面前的近80个人说，“这周末都要上线，我们要有足够多的人，来帮我们找到最后一个内存泄漏问题。”他指的是一个会让游戏在长期运行之后崩溃的复杂Bug。程序员们知道自己迟早会找到那几行需要修正的代码，但压力开始慢慢出现了。主会议室边上挂着一面白板，写着一个大大的数字“3”，这是游戏要送到Xbox部门进行最终测试的最后期限。

周末结束的时候，Alpha测试的结果表明，一切都很顺利，超过3万名来自世界各地的玩家参与了进来。2月中旬的Beta测试把这个数字提高了几个数量级，最后甚至成为了一次公开测试，数以百万计的玩家涌入服务器，不论是Xbox One还是PC，不论他们身处何处，网络状况如何，都体验到了《泰坦降临》的独特风味。麦坎迪什、雷米·文森和托德·苏开了一个套间，用一个周末在线上和来自全世界的玩家一起游戏。游戏在如此大的测试规模下非常的稳定，除了服务器曾经离线过8个小时，原因是某个程序员写错了一行代码。“不然要Beta测试干什么。”谢林耸了耸肩。

赞佩拉站在Respawn的大堂里，周围的地上靠墙摆满了相框，因为没人有时间把它们挂上去。他沿着大厅一路走下去，看到是一群忙碌工作的员工，在为游戏完工做最后的冲刺。在制作人德鲁·麦考伊的地盘有12个人站在一起，讨论西班牙语版本游戏里的一个Bug要如何解决。办公室的另一个角落，麦基、福田和亨德利在讨论着发售后他们要制作的DLC地图。尽管在过去的4年这支团队经历了太多的故事和转折，他们最终成为一体，找到了属于自己的天地。

从很多方面来说，Respawn达到了——有人会说，赢得了——这些领导人物们2001年在图尔萨会面时所向往的境界。他们获得了真正的独立，能够自主决定自己的命运。尽管过去的5年里他们经历了无数的曲折离奇，但从未有人失去他们创造的信念。相反，为自由进行的抗争让所有人壮起了胆子，感恩自己找到了这样一艘可以自由探索未知领域的航船，在如今的游戏市场这片风暴不羁的大洋上纵横四海。

赞佩拉坐在他的办公室里，向外眺望洛杉矶夜空中的天际线，他承认自己已经等不及要看到脱却束缚的Respawn在未来能够达成什么样的伟业，过去4年的重重险阻已经在后视镜里渐行渐远。“我已经准备好了，这支团队会继续做我们最擅长的事情，那就是制作伟大的游戏。”P


正在查看《泰坦降临》最后版本代码的克里斯·兰伯特


《泰坦降临》的最核心团队成员


整个Respawn团队在厨房里听取汇报

REVIEW



评论
黑暗之魂 II
奇迹时代III
星球探险家
DayZ
边缘
英雄传说：闪之轨迹
P119
奇迹时代III
这个游戏的出现可以算是《奇迹时代》系列的主创Lennart Sas先生的还愿之举，因为在多年之前他就允诺过要给大家带来《奇迹时代 III》，只是因为他们人力、财力的匮乏以及多年前他们将主要的精力都放在《霸王》这个游戏系列上，所以才拖延至今，而且还顺带从2013年跳票一年到了现在。

■山东 hjpotter

畸形巨无霸

"魂"系列是《魔界村》式Retro街机游戏制作概念的一次漂亮回归。游戏中每两个篝火之间都可以看做为街机游戏中的一小关。由于游戏拥有超低的容错率，即使你穿着一身极豪华的装备，等级升到三位数，一旦一招不慎，就会被小兵如同砍瓜切菜一般虐杀。



■ 这种满身中箭的感觉是大部分玩家在"魂"系列里最常体会到的状况

黑暗之魂II
Dark Souls II
类型
角色扮演
制作
From Software
发行
Namco Bandai Games
发售日
2014.4.25

玩家需要不断重复这段压抑的旅程进行"背版"，用自己的尸体堆成一条路，从而越走越远直到点燃下一处篝火。难度就像是一座山，只有玩家付出努力爬到顶峰，才能望见最卓越的胜景，体会到征服世界的喜悦。

"魂"系列的优秀之处不仅在于继承了街机游戏的理念，更融入了现代游戏设计中的优秀元素。不管是动作和玩法截然不同砍起来刀刀在肉的各式武器，还是能令人沉迷一整天的加点与装备强化，亦或是时刻与所有玩家相连的异步联机系统，莫不如此。这种古典与现代的结合，动作游戏与RPG的结合，令无数玩家爱不释手，一头扎向了这条堆满了尸体的不归路。

令人遗憾的是，系列的构成者宫崎英高并不负责《黑暗之魂Ⅱ》的开发。新任制作人古村唯自觉无法超越前作的设计理念，因此将设计的核心定为了"1.5倍原则"，即游戏中的魔法、武器、道具、场景都要达到前作1.5倍的规模。这种简单粗暴的做法到底有何利弊，且看下文分解。

不再一体的世界

《黑暗之魂》中最为人称道的一点，就是其广阔的立体无缝世界设计，数部阶梯和电梯将不死城，黑森林、下水道、病村、飞龙谷这几张地图紧紧联系在一起，发现每一条捷径，都会带来额外的惊喜。比起前作，《黑暗之魂Ⅱ》的地图大小更胜一筹，游戏中也依然保留了篝火这个令人愉悦的元素，但玩家将可以更加灵活的选择剧情的推进路线。

事实上，当玩家到达如蜜的时候，就有数条难度相当的路线可供选择，而且并没有上代满是骷髅的地下墓地那样可以让怪物痛宰新手玩家的地点。玩家既可以穿过地下通道探究巨人陨落之森，也可以去海德巨火塔与龙骑兵进行殊死一搏，更可以挑战自我，跳下大坑挑战圣人墓地里的鼠王。拿到怀念香木和大房

子的钥匙后，城中又会凭空多出两条路。可以说，初始城镇如蜜，就是一个通向全世界的窗口。

但是与前作不同的是，由于玩家一开始就可以通过篝火到处传送，因此地图间的联系被弱化了很多，每条攻关路线都是一条路走到黑，找不到那种令人惊喜的捷径。虽然场景数量明显增多，但却没有了前作中一体世界的感觉，

火把是本作中最重要的新增道具，这点在“废渊”这关被体现得淋漓尽致。这是个漆黑一片，伸手不见五指的地方，初次到达这里的玩家只能像无头苍蝇一样跌跌撞撞，就算死个几十次，也依旧不明白杀死自己的是何方神圣。直到你举起火把，成为这个世界唯一的亮光时，游戏才真正开始。借助火把这个道具，我们甚至能玩出几分《塞尔达传说》的味道。通过点燃地图上一个又一个的火炬，你会随之摸清整张地图的脉络，当世界绽放光明的那一刻，也就意味着这里变成了你的后花园，自豪感会油然心生。但拿了火把就不能拿盾，玩家必须在更好的视线和更好的防御间进行选择，这也无形中增加了难度。但拿了火把就不能拿盾，玩家必须在更好的视线和更好的防御间进行选择，这也无形中增加了难度。

不知道大家还记不记得《恶魔之魂》中令人闻风丧胆的2-2关。玩家既可以沿着左侧道路杀个六进七出，带着沾满鲜血的宝剑迎战Boss，也可以冒着丢失所有魂的危险，从右侧大坑处一级一级跃下，直接蹦到Boss的脸上强行开战。但《黑暗之魂 Ⅱ》中的大部分场景玩家都必须规规矩矩沿路一个一个怪打下去。虽然本作的场景多了，地图大了，但在细节设计上实在难称精彩。

左手是糖，右手是皮鞭

《黑暗之魂 Ⅱ》开服三天，游戏有3人通关，却有近300万次死亡。游戏中的玩家17%是肉身，83%是活尸，死因以战死为主，却也有不少人失足摔死。数据说明游戏的难度依然很高，但难法却有那么些微小的差别。

在《黑暗之魂》中玩家不管死几次，尝试几次，从篝火出发时都有固定数量的元素瓶用来回血，每次攻关的难度是不变的。能够走多远全凭自己对地图和怪物的熟悉程度。而《黑暗之魂 Ⅱ》则继承了《恶魔之魂》的“死亡惩罚系统”理念，更强调RPG的感觉。随着玩家一次次死亡，生命值的上限也会逐渐降低，最高可累计到总生命值的50%，达到了《恶魔之魂》的级别。玩家虽然还可以使用元素瓶，但数量比起前作大幅减少，因此玩家只能更多依赖各类可以缓缓恢复HP的药草。这也就是说，玩家每次攻关的难度是有区别的，药草多、HP高打怪就会相对容易，死到没药没人性，那神仙也救不了你。

值得庆幸的是，制作者没有完全照搬《恶魔之魂》的设定，让玩家每死一次就增强一分怪物的力量，否则定会有无数的手柄粉碎在玩家们的脚下。而且玩家也可以通过消耗类道具“人性”复活肉身并恢复HP上限，不必非得打赢Boss才能满血复活。

在本作中，同一个怪物被击杀15次就会永久消失，即使回到篝火后也不会被刷新，难度也因此降低不少。玩家大可以步步为营，多跑几趟，将通往Boss路上的小怪杀个精光。或许是考虑到有些“刷怪狂”会对此不满，游戏也提供了篝火强化系统。强化篝火后不仅怪物会变强，Boss会重新出现，甚至宝箱里的宝物也会刷新。不过路上也会相应出现大量强得离谱的红魂，配合小兵直取你的性命。篝火可以被多次强化，这也就意味着，游戏的难度其实可以由自己决定。不过有一点需要注意，本作联机匹配的依据是获得魂的总量，如果你刷得太过入迷，很可能会成为孤



4 面对无尽的黑暗，唯有自己才能照亮世界——废渊这张地图的设计确实很不错


游戏初始就可以使用篝火传送


海边的氛围棒极了，会让你情不自禁签下痛苦半辈子的霸者条约

家寡人找不到援手。

有些遗憾的是，本作为了迎合新玩家，将原来那种“恶意”式的精心设定进行了削减。大家可能都记得前作中恐怖到极点的怪物咒蛙，中了它的诅咒不仅会让你立即死亡，更是会让你的血量永久降为一半，如果再中则会降为1/4。即使主动送死也不能解除诅咒，必须要顶着短得可怜的血条跨越千山万水买专用的解咒石才行。大部分人在被各种小兵一刀抹死后会就此“怒删”。不过本作中的咒蛙实在弱得可怜，即使费半天劲毒死玩家，也不会造成任何后遗症，因此可以说是人见人欺。

除了咒蛙，其他部分也是如此。玩家甚至可以任意把NPC当成练习武器的靶子，不必担心打了他们一周目都无法强化武器。在悬崖边一脚把你踹下去的屠夫；各种不小心就会踏空的透明道路；在细如发丝的小径上晃荡着的大镰刀和旁边隐藏着的弓箭手……这些元素在这一代中全然不见。几乎所有的难点设定都是靠埋伏大量怪物来围殴玩家（如阿玛那祭坛里，五个灵魂箭法师会轮番向玩家“放炮”）。“恶意”设定虽然会让玩家痛不欲生，但也会给玩家带来更高的成就感，回味的时候往往会一笑泯恩仇。但单纯堆叠怪物数量、数值，这样的难度设定只会让人觉得烦闷。唯有新手村里那签订就会让难度上升（所有敌人攻击2倍，防御1.5倍），还不能联机找帮手的“霸者契约”，才能让人感受到些许的恶意。

快使用双刃剑

比起关卡设计方面的单调，本作中的武器可以说是刀枪剑戟斧钺钩叉琳琅满目应有尽有，足以让最苛刻的玩家爱不释手。

因为本作中初期可选的职业就有“双刀剑士”，相信不少玩家也尝试了“双刀流”并被虐得一塌糊涂——因为双刀一并攻击消耗的精力实在太高，攻击力却未必比单持武器更高，精力耗尽，又不能防御，只能等死。其实双刀流的精髓在于高攻速带来的附加属性伤害，比如为武器抹上毒松脂，摸两下敌人立刻撤退赌对方中毒。这种灵活的打法不但适合打Boss，也适合玩家之间的PK。当然到了后期属性充足的时候，也可以拿两把巨棒、巨剑、巨人锤，突出一个巨字，从视觉上吓死对手。

除了两刀流，本作中的双持武器也被加强不少。由于双持可以减少一半武器的属性需求，玩家可以在很早的时候就拿起熔铁大剑等高端武器，并将多余的点数加在“适应力”上，利用灵活的闪避来攻关，这比起全程举盾的“龟缩流”要有趣许多，当然也需要更高的技巧。

本作中玩家可以左右手各带3件武器，装备4个戒指，并携带10件道具，数量均比前作有所增加。新加入的数种武器也各有各的特色。双刃剑单持时攻击力平平，但双持后就会丑小鸭变天鹅，成为一把攻防一体，动作行云流水一般可以造成多段连续伤害的超强武器——简直就像是从奎托斯那里借来的一样变态。游戏中最强的双刃剑类武器当属真珊第之枪，配合上满级280的攻击力，在面对大片小怪的时候，完全可以把《黑暗之魂Ⅱ》玩成“真黑魂无双”.....骑枪是一把中用不中看的武器，由于其获得相对容易，被许多玩家压在了箱底。其实骑枪虽然攻击力低下，但经过加速冲刺后，就可以像骑马的骑士一样对单一目标发起连环冲刺猛冲直撞，不容小觑。

魔法方面，本作增加了施法速度这个属性，并增加了一类“暗术”魔法。暗术可以通过魔杖和护符释放，不少暗术的伤害值与咏唱时拥有的魂数量有关，


■ 通过强化篝火，你可以自由调整游戏难度


■ 缺少了两个发射长矛的弓箭手，景色再美也不会给人太多感触


■ 制作者只知道堆怪物，缺乏有”恶意“的设计


■ 密港这张地图上怪物的涂油+火箭组合还算难对付



但总体来说实用度略逊一筹。火焰风暴、巨雷枪等前作强势的魔法在本作中依旧横行无忌。

重量是游戏中最重要的要素之一，装备重量在负重值的70%以上的时候翻滚动作会有明显延迟。但如果装备重量太低也会有麻烦，不光防御力会变低，韧性也会随之变低，受到伤害就会有硬直，哪怕是保命的喝血瓶都有可能被敌人的攻击打断。是轻装躲避流，还是穿沉重的哈维尔套装和防御戒指与敌人死磕？穿不同护甲，玩法也会有很大区别。

本作中用Boss的灵魂可以从商人处换到大量超级武器。由于武器多了不少，Boss的数量也随之增多。但基本对于所有游戏而言，这种“中Boss”与凑数的Boss无异。像“骷髅王”其实只是一堆前作中的小怪骷髅，“彷徨的术士”只是几个举着法杖思考人生的法师，直到突然加了一堆魂你才会恍然大悟知道他们原来就是Boss，根本没有等在后面的“爸爸”。游戏中这种稀里糊涂就打赢了的Boss战绝不在少数。反观前作，不管是游荡在地图上强大无比的黑骑士，还是爬在山谷中睥睨世界的腐龙，亦或是守在路上见人就放电的半身怪，他们虽然都没有Boss的名号，但哪一个为玩家带来的挑战和乐趣都要远胜这群杂兵。

几个大型Boss的设计还算不坏。像矗立在暴风雨中，借助雷电的力量攻击主角且几乎不吃任何魔法的镜子骑士就很让人棘手。而要打倒敌我不分疯狂绕着场地转圈攻击的马车Boss，就必须动一番脑筋四处寻觅机关破坏他的马车。但令人费解的一点是，主线Boss中充斥着“关系户”，很多设计精良的Boss却被发配到了偏远角落，如果不主动前去寻找很可能到通关也无法谋面，真是让人看不明白。

总结

《黑暗之魂Ⅱ》拥有与前作相似的体验，也无疑是一款好游戏。如果你是“魂“系列的粉丝，依然能在这个世界里玩得很开心，享受收集装备，享受入侵并完成契约……关卡多，武器多，Boss多，契约多，“1.5倍原则”是个很保险的方案。就算地图设计和怪物、Boss糙点，也能靠多加的武器魔法把人的嘴堵住。多固然不坏，但只多不精未必好。若把前作中精妙绝伦的关卡设计比作汉堡中的牛肉片，这种做法就像将牛肉片割掉一半，换成两片面包一样。汉堡虽然会因此鼓鼓囊囊看起来分量十足，但好不好吃，舌头不会说谎。P



■一手拿剑一手持枪也能玩两刀流


■用双刃剑真能玩出来赵云吕布的感觉


■由于本作大幅度削弱背刺，加强双手武器，因此双持通关的玩家并不少见


■马车Boss的设计还算有趣，但如果不刻意寻觅，很可能通关后都见不到他老先生


■要完成许多契约都需要入侵别人的世界，完成后会得到相应奖励

■辽宁 陆夫人

又一个十年的等待

不知道是否是近年游戏界进入了创意的匮乏期，重置游戏、复刻游戏乃至出万年没影的老游戏的续作，这都是一个比一个的勤，所以在《奇迹时代Ⅲ》还未发售前，很多玩家就对其形成了“炒冷饭”的初印象。



■《奇迹时代Ⅲ》的主界面，这是《奇迹时代》初代的风格

奇迹时代III
Age of Wonders III
类型
战略模拟
制作
Triumph Studios
发行
Triumph Studios
发售日
2014.3.31

不是的，这个游戏的出现可以算是《奇迹时代》系列的主创Lennart Sas先生的还愿之举，因为在多年之前他就允诺过要给大家带来《奇迹时代Ⅲ》，只是因为他们人力、财力的匮乏以及多年前他们将主要的精力都放在《霸王》这个游戏系列上，所以才拖延至今，而且还顺带从2013年跳票一年到了现在。

如果这个解释不能得到大家满意的话，游戏制作组还有很多化解的方法。第一招就是等玩家们进入主菜单，进入主菜单之后，你们所听到的整个游戏第一首BGM就是当年《奇迹时代》初代主菜单BGM的变奏版，而且游戏的主菜单使用的也是初代的风格，相信很多老玩家到了这里就会泪腺崩溃了。如果能扛得住的话我们可以开始剧情部分了.虽然距离上一代的《暗影魔法》相隔了11年多，不过我们的剧情仍在延续——虽然因此让我们当年初代的女王茱莉亚变为了萨锐达斯的妻子，让《暗影魔法》里年年轻帅气的梅林无缘无故地活了2000多年，而且还没娶到茱莉亚……剧情的延续和研究永远是老玩家们茶余饭后最喜欢的东西，《奇迹时代Ⅲ》这样并不似法国育碧盘弄《英雄无敌》般在多年后搞一个平行宇宙，这点是绝对正确的。

相信以上的部分应该能让大部分的老玩家买账。而新玩家？官方早在实际游戏中做好了对付新玩家的准备，首先《奇迹时代Ⅲ》采用的是传统回合制和半回合制的双游戏模式，在回合策略这个小游戏圈里面一直有争论：到底是你一下我一下的回合制好，还是你我共同移动大家一起结束的快节奏回合制好，这个到现在仍然也没有结果。既然没有结果，《奇迹时代Ⅲ》就直接给你两个模式，喜欢哪个开哪个，无争论，大家都可以集中注意力在游戏上而不是网上掐架，何其快哉。再有，自从《奇迹时代》系列没落之后，欧美奇幻题材的回合策略类游戏纷纷向《英雄无敌》靠拢：我们总是能看到一群会飞的天使、恶魔、五颜六色飞龙被一个骑马英雄带着到处乱跑，敌人在

地图上按着线路绕弯我们却只能跟着后面跑而不能飞过去攻击他们，我们总是能看到高耸的城堡却只有一个窄窄的大门，一次只能进去一个英雄，哪怕你有一打英雄的兵力也要一个个进去送死，我们总是能看到骑士带领的永远是清一色的铠甲兵种，精灵队伍里面不是动物就是植物，兽人部族里面都是一些歪瓜裂枣长相的巨型莽汉。这些一成不变的内容让大家都玩得有些腻歪了，所以两年前的《术士：秘术宗师》将《奇迹时代》和《文明》进行结合而赚到不少赞誉的目光，现在轮到本尊了。《奇迹时代Ⅲ》依然是多种族搭配为主的军队组合方式，你觊觎龙人那强大的武力，只要无视掉民众因排斥异类而下降的友好度就好了。我们在遇到无法攻陷的城堡时可以再让第二个甚至第三个英雄围上来，一圈传奇英雄的围殴必然会得到我们想要的结果，实在不行我们也有类似于即时战略一般的"偷矿战术"，使用飞行单位或者是骑着飞行坐骑的英雄贴着战争迷雾深入敌后，然后对那些只为霸占矿产而建筑的无人看守的城镇发动突袭。不过话说回来，其实这些东西本来就是回合策略游戏所拥有的，但是因为一些盲目的追求，我们放弃了，《奇迹时代Ⅲ》这并不是创新，而是重拾，战斗地图部分的战斗技巧固然重要，可是我们也要知道大地图上的策略也是不能缺少的。

当然我们也应该看到，《奇迹时代Ⅲ》身上也有那些老一代回合策略类游戏3D化后的弊病和问题，其中最突出的自然是Loading时间长和官方推荐配置不靠谱这两点，实际上传统回合策略游戏开始全面3D化也就是近十年的事情，而这段时间电脑硬件提升的速度应该远超于这些老家伙的要求才对，可是当你真正使用官方推荐配置进行游戏的时候却发现，所谓的官方推荐配置只是能玩，而不是玩的尽兴。就像我们今天说的这个《奇迹时代Ⅲ》，你的电脑配置如果刚刚达到推荐基准线，你是不可能开高效果的，开了高效果那就是一个搞笑的结果。当然，配置我们还可以说能用"I7加泰坦"之类的高端货碾压，可是Loading时间就不是强大硬件能够处理的东西了，最大尺寸最多人数的随机地图等于噩梦，可见还是优化和游戏机制的不足，可是，现在做回合策略游戏的制作组，又有几个有这闲钱呢？

我不了解奇迹时代。

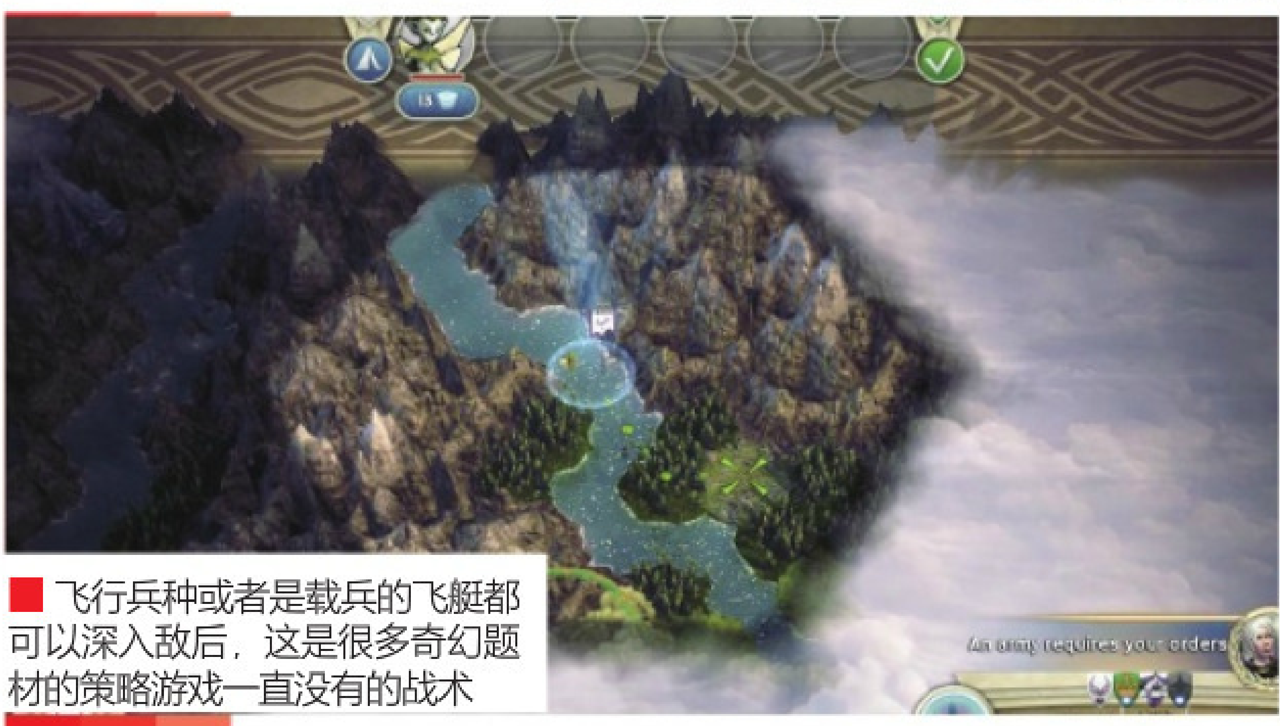
当1999年《魔法门之英雄无敌Ⅲ》公布于世的时候，没有人会想到这款游戏的成功竟然间接地抹杀了未来十年内所有同行的存在感（不仅是同行，自己的续作也没突破"H3魔咒"）。所以《英雄无敌Ⅲ》也顺道抹杀了和它同一年出生的两款奇幻题材的回合策略游戏：《圣战群英传：神圣国度》和《奇迹时代》。以至于当年《奇迹时代》开创的英雄与兵种分离而动的创意，被很多玩家误解为是参照《英雄无敌四》才弄出来的。还有，《奇迹时代》系列一直以来就很是重视的大地图战略，种族之间的政治博弈也是其他奇幻回合策略类游戏从未涉及的，可是这两点也被很多玩家误解为是《奇迹时代Ⅲ》这个回合策略游戏在界面和操作上模仿完《席德梅尔之文明五》之后所产生的，很自然的化学反应。个人在玩《奇迹时代Ⅲ》的时候，也是把其上上下下都拿来和之前说过的那款叫《术士：秘术宗师》的游戏进行对比。所以，我不了解《奇迹时代》。

但是，我了解《英雄无敌》，也了解《术士：秘术宗师》，而正因为了解，所以我知道《奇迹时代Ⅲ》是如此的优秀。



围城战时可以同时上多队英雄，形成非常壮阔的战斗场面


回合策略游戏里面自定义英雄皮肤？这个想法蛮创新的


飞行兵种或者是载兵的飞艇都可以深入敌后，这是很多奇幻题材的策略游戏一直没有的战术


不过这略惨不忍睹的画面竟然很吃机器配置，让人倍感尴尬

■山东 科曼奇复兴计划

沙盒高端化

《星球探险家》好玩么？对于这个问题我只能说：要看你从什么角度看了。关于《星球探险家》这款游戏在国内争议最多的的就是游戏制作方到底是不是中国（因为不仅仅制作方在中国有制作室，而且游戏官方提供简体中文界面）。然而当实际拿到游戏后我觉得这个问题已经变得没有任何意义。



■《星球探险家》的初始玩家活动的区域就比MC大出了好几倍，主要原因是资源密度低的吓人

星球探险家
Planet Explorers
类型
角色扮演
制作
Pathea Games
发行
Pathea Games
发售日
2014.3.11

不管这款游戏的制作方是何方神圣，本作浓浓的网游范儿以及酷似日漫的人设都让其在新兴的沙盒游戏中独树一帜。如果是《我的世界》是将一个MMORPG游戏像素化，那么《星球探险家》就是将《我的世界》网游化。至于这种设定算是高端还是脑残，不同的人会有完全不同的答案。

“高大上”的沙盒游戏

自从《我的世界》（简称MC）火了以后，山寨作品层出不穷。但是大部分都是模仿《我的世界》的“像素化”特征，然后在弱化MC的某个部分的同时强化另一个部分。例如《泰利瑞亚》弱化了挖矿和生存，强化了打怪升级。《王牌黑桃》（Ace of Spades）同时弱化了生存和升级，强调PVP的多人对战。但就像素化这一特性来，当年MC之所以简陋是因为制作者自己的精力有限，但是后面出现的模仿者就是东施效颦了。因此《星球探险家》并没有盲目的走像素风，而是反其道而行之，大搞高端大气上档次的游戏路线。首先游戏的画面达到了秒杀二流网游的水平。无论是对天气的模拟还是贴图细节是十分到位。游戏中玩家仿佛是从某个日漫或者某舞团中穿越过来的，人物动作的设计完全仿照RPG游戏制作，连砍怪的动作都类似《魔兽世界》。同时游戏全方面的加强了MC的各个方面。例如资源极大地丰富。不仅仅矿物种类多样，植物也成为游戏重要的资源。玩家通过采集不同的植物可以合成不同的药物为自己加血加Buff甚至原地复活。游戏提供了一种全新的“故事模式”供新手熟悉游戏流程。而所谓“故事模式”完全仿照一般RPG的模式设立，其本身就有极高的可玩度。玩家与不同的NPC对话，到指定地点完成指定任务从而获得奖励。综上所述，如果把《星球探险家》加上个竞技场，再来几个PVP战场任务，我们就得到了一款星球版的WoW。

游戏的高大上还表现在将《我的世界》中无缝拼

接的合成和建造系统分离成两个独立的模式。正常游戏中玩家是无法利用收集到的资源进行建造活动，必须按“B”键启动建造模式，此时所有能够用来建造的材料将被列在屏幕下方供玩家选择。虽然最后的建造方式还是和MC一样“垒方块”，但是《星球探险家》允许玩家制作不同形状的“方块”从而极大地丰富了建造的可能性。“创造模式”提供给了玩家类似于3DSMAX的作业条件，除了部分简单的药品和消耗品可以和MC一样通过合成面板合成外，其他大型的机械，武器等都需要通过“创造模式”界面由玩家自己去组合。除了必须出现的部件外，玩家可以充分发挥自己的想象利用不同材质设计出不同形状的道具。

“高大上”的副作用

《星球探险家》的特别之处就在于，其优点和缺点同时来自于这种“高大上”的设置。正是由于“高大上”的设定，使得游戏变得过于复杂，玩家需要耗费的时间和精力远超出MC。因为“高大上”，地图面积被拉伸，同时被拉伸的还有资源的密度。使得玩家不得不步行好久才能找到一株自己想要的草药。而矿物只能出现在指定的地区。虽说游戏提供类似于其他RPG的快速旅行功能，但是和MC里“窝里吃，窝里挖，窝里睡”的感觉截然不同。这也是为什么喷气背包和汽车等旅行工具被加入到了游戏中。但是同样由于“高大上”，这些高端载具需求的资源种类很多，“设计模式”上手难度很大，又使得玩家不得不满地图跑着寻找这些资源，再花精力熟悉“设计模式”的使用方法。“建造模式”对于那些单纯喜欢“盖房子”的玩家显得十分多余，因为你不得不在普通模式下挖矿获得建材，再开启建造模式建造，再切回普通模式继续挖矿。因此在故事模式和冒险模式下，玩家要想像MC一样迅速“奔小康”几乎是不可能的。物品复杂的合成要求，使得玩家在起步阶段往往毫无目标的游荡在荒芜的星球上，然后一个不小心被野生动物群殴致死（没错，游戏里白天也会出现攻击性生物，而且几乎所有的生物都会对玩家的攻击进行还击）。MC中玩家只需要游戏中3天左右的时间就可以收货自己的第一批庄稼，从而确保能够自给自足。而在《星球探险家》中，玩家要像种植作物，需要至少先制造“伊甸园制造器”，而这套设备至少需要4套不同的分支设备才能够运行起来（这就意味着各种各样的不同资源和更加复杂的合成工作）。在此之前玩家只能到处狩猎获得肉来维持生命，当然结果也必然是多次被野生动物群殴致死。因此《星球探险家》对于单人玩家来说唯一低门槛的反而不是为新手设计的故事模式，而是无限资源的“搭建模式”。而至于多人冒险模式请至少凑齐5名以上的玩家，并且至少有一名玩家熟悉游戏的基本流程以及使用方法，否则你真的会无限循环地被野生动物群殴致死。

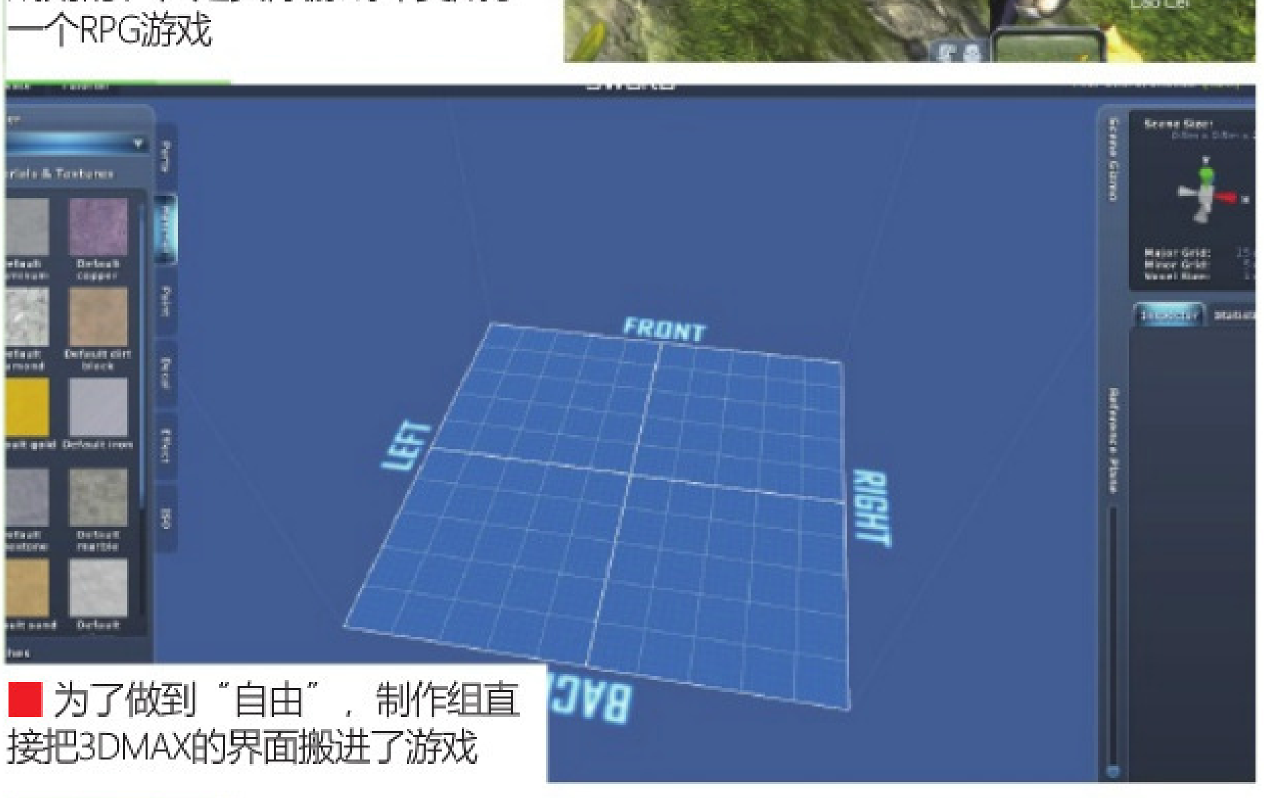
《星球探险家》好玩么？对于这个问题我只能说：要看你从什么角度看了。从沙盘游戏的角度来看，游戏提供了美轮美奂的星球景观，丰富的游戏元素和游戏体验。但是这种“高大上”的设计理念反而让游戏越来越像一个款二流网游。制作组在复杂度和拟真性上的用力过猛忽视了玩家对于沙盘游戏最原始的乐趣。从而使得游戏本身变得冗长和繁琐。对于有大把时间，同时又玩够了WOW等MMORPG的玩家来说，《星球探险家》真的可以让你体验“活在游戏里”的感觉。但是如果你单纯只是想享受一下和小伙伴们一起种田挖矿的乐趣，还是回去玩MC吧。



“故事模式”是供新手熟悉游戏用的，但是实际游戏却变成了一个RPG游戏



故事模式下玩家还可以带上小弟，并为小弟定制装备



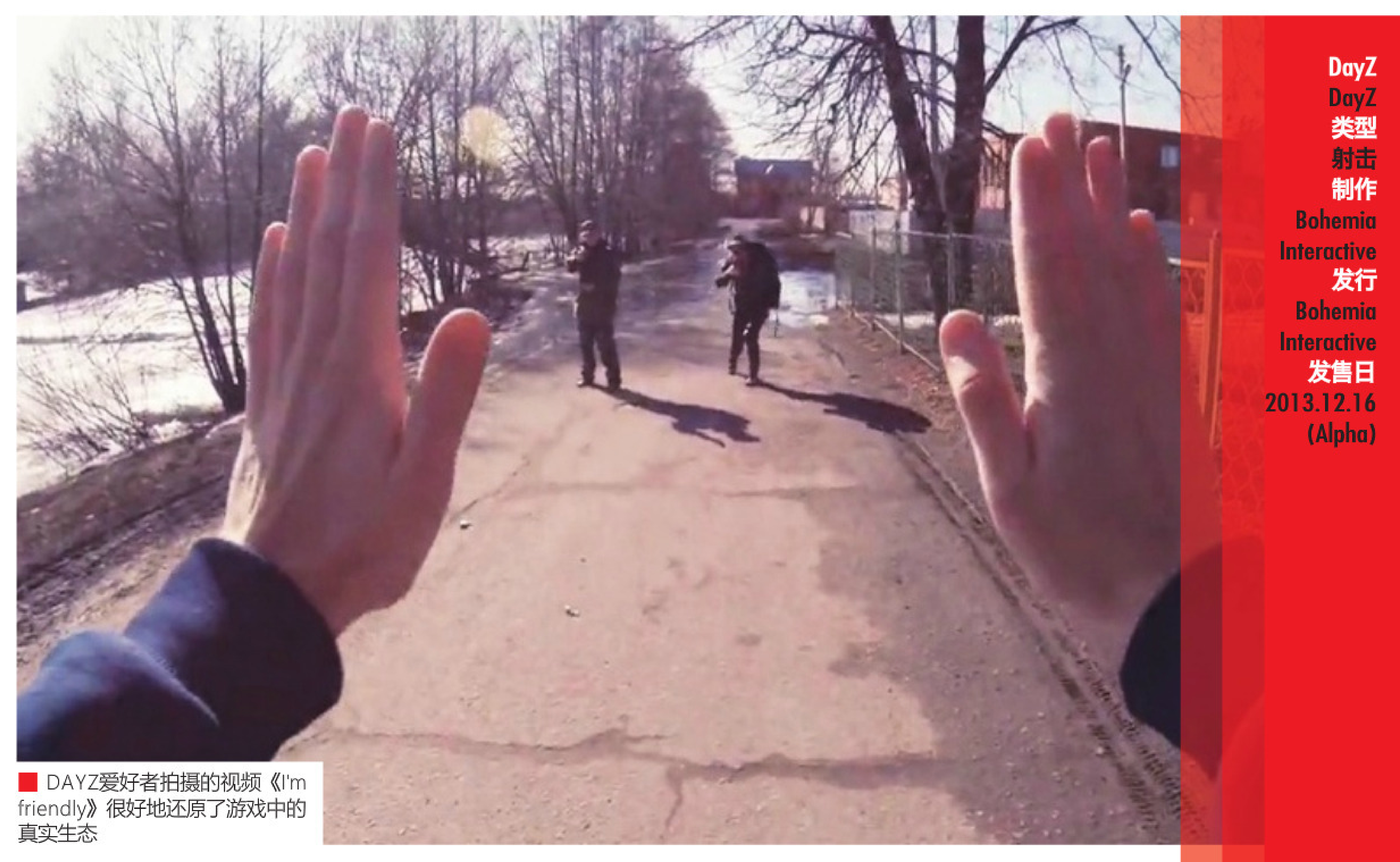
为了做到“自由”，制作组直接把3DMAX的界面搬进了游戏


游戏中“挖矿”依旧是重要的一环，当然游戏中的矿物种类比MC更加丰富

■浙江 木然

末世生存指南

“DayZ”泛指所有的Dayz模组，是一种PvP/Z沙盘生存游戏的统称。本文中的“DayZ”多数指2013年底登陆Steam的《Dayz》独立版。这意味着该游戏已经正式脱离《武装突袭Ⅱ》，成为了一部真正意义上的独立作品。



DayZ
DayZ
类型
射击
制作
Bohemia Interactive
发行
Bohemia Interactive
发售日
2013.12.16 (Alpha)

■ DAYZ爱好者拍摄的视频《I'm friendly》很好地还原了游戏中的真实生态

首先请允许笔者得瑟一下，作为一个“戏龄”占了年龄一半以上的玩家，我自信玩过的游戏没有上千也有数百，十余年的积累帮助我形成了较为系统的游戏观，让我面对任何类型或题材都是一句话：“不要怂，就是干”。但是最近我遇到了一个异端，不仅让我没法给它分门别类，还使我惭愧地意识到十几年游戏都白玩了。这家伙就是《DayZ》，一个由《武装突袭》开发商波西米亚互动工作室捣鼓出来的怪胎。

末世背景下的绝地求生

《DayZ》的由来还要追溯到波西米亚互动2009年发布的军事模拟游戏《武装突袭Ⅱ》。众所周知，“武装突袭”系列以真实与高自由度著称，这为后来DayZ的诞生奠定了良好的基础。2012年5月，波西米亚互动推出了一款名为“DayZ”（非官方中文译名“僵尸末日”）的免费模组，并很快收到了大量玩家的青睐，甚至有许多人是为了体验“DayZ”而购买《武装突袭Ⅱ》，还在当时把这款09年发售的老游戏直接推进了Steam销量榜的前十，这也从侧面反映了“DayZ”确实有特别的拉客技巧。

也许是“DayZ”呈指数增长的玩家数鼓励了波西米亚，2013年12月17日，《DayZ》独立版正式登陆Steam，售价29.99美元。尽管游戏正处于测试阶段，存在着各种各样的Bug与服务器问题，但直至截稿日前，它已经卖出了170万份的惊人销量。每天都有数以万计的玩家在全球各地的服务器中厮杀，其中也不乏大量的中国玩家。在这个捷报之后，波西米亚的创始人Dean Hall又宣布，他们收购了斯洛文尼亚的游戏开发工作室Cauldron，该工作室的25名成员将为《DayZ》独立版的完善付出他们最大的努力。

我必须解释一下，上文中的“怪胎”一词不是嘲讽，其实我更想借此表达一种《DayZ》的无以名状。说它是动作游戏吧，僵硬的角色动作和几乎不存在的打击感告诉我好像不是这样；说它是射击游戏

吧，枪械倒是挺丰富，手感与音效也很真实，但是子弹打在人身上毫无反应的设定未免有些出戏，而且大部分时间玩家基本上摸不到枪；说它是冒险游戏吧，游戏中真正的“险”只有智商堪忧的僵尸和玩家自己，硬要凑数的话勉强还可以算上下雨天被淋湿导致体温过低和吃坏东西生病……把我能想到的所有游戏类型都罗列一遍，我实在找不出一个合适的选择去形容《DayZ》，只能敷衍地概括总结，这是一个沙盘生存游戏。简单地来说，你只需要在车臣尼亚辽阔的两百平方公里的土地上搜寻物资，同时避开僵尸与其他玩家的威胁，活下去，就是这个游戏唯一且合理的主题。

屌丝和高富帅的战争

先讲一个发生在我身上的小故事。前几天笔者跑去俄服作死，遇到一位来自俄罗斯的“国际友人”，因为鲜有和外国人交流的机会所以笔者很兴奋地上去打了招呼并很热心地问他要不要喝的，听到毛子说“Help me”，于是便给了身上唯一的一瓶水。没想到毛子接过水上来就是两拳，把我打得失去意识，醒来时就看见他头上戴着我的帽子。笔者也不是好欺负的，二话不说就冲了上去和歹徒展开了激烈的搏斗，结果又被他两拳打晕。再次醒来时，另外一个路过的毛子已经将其干趴，我上前对他说了一句“I'm not going to fight with you”便逃之夭夭。事后我感慨：原以为没有枪的幸存者会收敛一些，没想到“战斗民族”真不是随便说说。

《DayZ》中的真实生态就是，为了活下去可以不择手段，通常表现为幸存者的互相谋杀和掠夺。有玩家总结：这游戏的精髓就是花两小时从屌丝变成高富帅，然后完成五杀（当然，杀的肯定是其他玩家）。其中“屌丝”指的就是没枪没物资的“无产阶级”幸存者，而“高富帅”自然就是那些“M4在手天下我有”的土豪了。令人意外的是实现两者间的跨越并不困难——由于在游戏中，玩家被击杀后身上的所有物资都可以被拿走而且重生后一无所有，一发暗箭完成屌丝逆袭的故事每时每刻都在上演。这恶意满满的设定把《DayZ》从PvZ游戏瞬间变成了PvP/Z游戏。深入其中，你会发现真正可怕的反而不是那些僵尸，而是身为同类的其他玩家。不光是屌丝与高富帅，高富帅与高富帅，屌丝与屌丝，诡谲难测的人心之下，他们之间随时都会爆发战争。

正是因为DayZ世界异常的残酷，才会使人与人之间的友好互助显得弥足珍贵。虽然游戏并未提供组队系统，但玩家仍可以通过麦克风或打字交流组成求生小队。一句“I'm friendly”（我是好人），往往可以避免一场腥风血雨，有时还能收获补给或队友。当然，这张通行证也仅仅适用于和平主义者，DayZ中

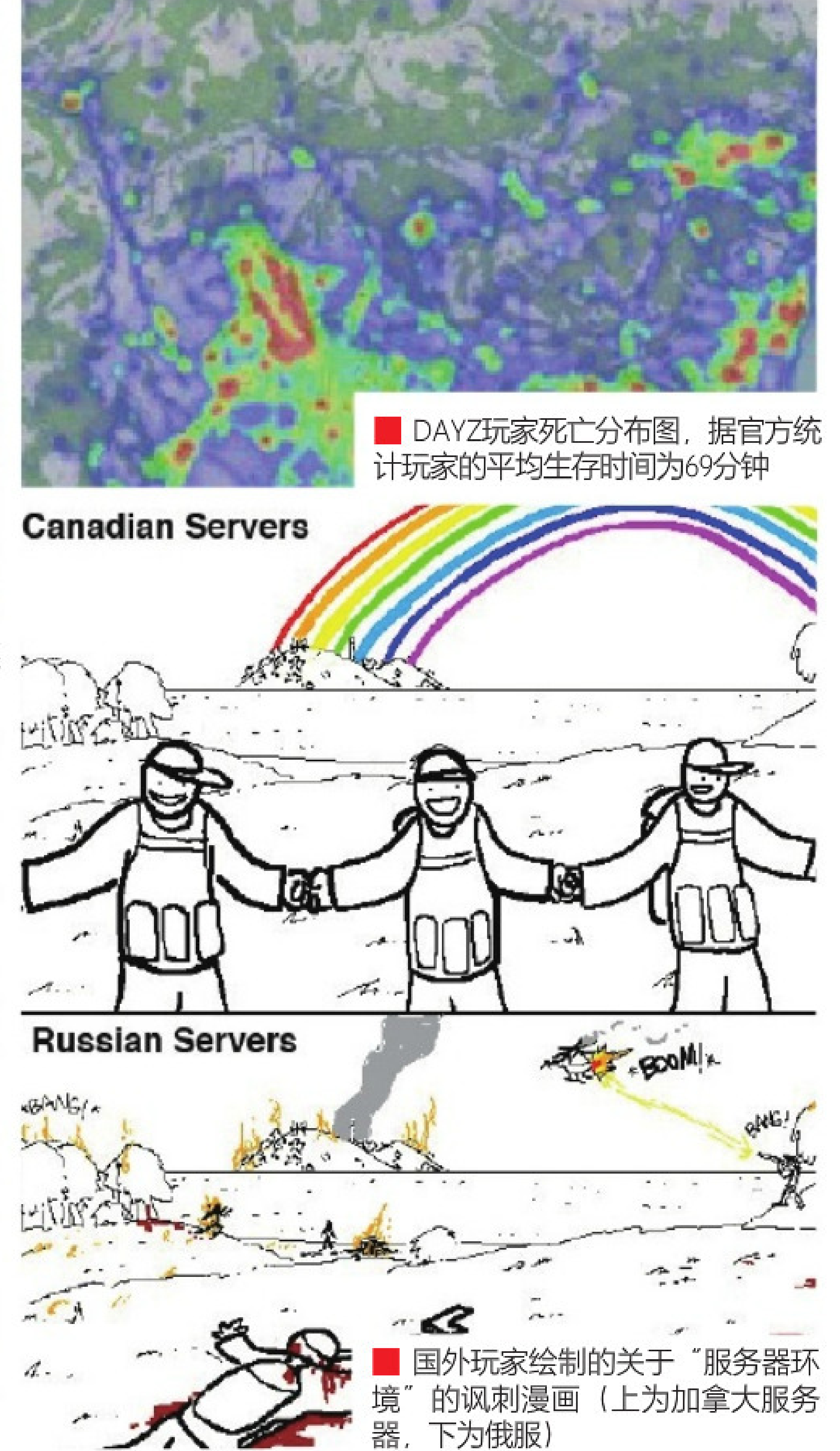


■ 广袤的车臣尼亚充满了机遇，还有危险



■ 全副武装，可以去作死了

■ DAYZ玩家死亡分布图，据官方统计玩家的平均生存时间为69分钟



■ 国外玩家绘制的关于“服务器环境”的讽刺漫画（上为加拿大服务器，下为俄服）

人与人之间的相处往往被国籍或其他方面的因素所影响，比如有些以国籍取人的玩家，通常在对方自报家门后才决定是杀是留（顺便一提在DayZ里韩国玩家的风评较差）。那些临时组建的小队往往也不怎么牢固，有玩家抱怨曾有人为了一个罐头而射杀小队的其他成员。正因如此，DayZ的世界才具备了一种其他游戏难以企及的现实性，在玩家自导自演的一场场关于人性善恶的戏中，我们不禁深思，如果真的有一天灾难降临，我们的世界会不会真的变成游戏中的样子。

沙盘游戏的未来

深刻够了，还是来谈点实在的。和我们玩到的大部分沙盘游戏最大的区别就是，DayZ没有正统的故事剧情，甚至连个蹩脚的背景介绍都没有。开发者只告诉你：这个地方爆发了僵尸危机，大部分人都死球了，你是仅余的幸存者之一，请坚（sang）持（xin）不（bing）懈（kuang）地活下去吧。如果不是事先有过了解，很多人都会觉得DayZ是一个莫名其妙的游戏。那么，究竟是什么魅力让一个小众化的MOD变成了风靡全球的大作呢？

在此我想先谈谈群众喜闻乐见的“横行霸道”系列（以下简称GTA），GTA的剧情一直是粉丝们津津乐道的话题，尤其是系列第五代，对三种不同结局的讨论可以说是引出了不少文豪。但即使排除如此优秀的剧本，GTA仍是沙盘游戏的主要代表，其原因就是为了增加可玩性而不断添加的各种要素，如NPC、载具、养成，甚至是房地产投资，总之就是给玩家创造更多的可能，让他们去做任何自己想做的事。这很Cool，除了一点，那就是缺乏玩家与玩家之间的互动。当然我不是黑GTA，它的联机任务和PvP已经做得很不错了，但比起DayZ，还是小巫见大巫。

DayZ的游戏流程并非“荒野求生”式的单枪匹马，诚然在初期积累的时候玩家需要忍受孤独的煎熬，但作为一款多人游戏，完全避免人与人的接触几乎是不可能的。像笔者这种，一开始就是因为看了某解说与两个国人玩家一起求生的视频而入正，对于DayZ里人与人之间那种复杂的关系抱有极大的好奇与向往，而且我相信，这么想的肯定不只我一个。

从PvP本身出发，玩家们也在不停地发掘各式各样的玩法。除了真刀实枪的“突突突”以外，充满恶趣味的高富帅们也时常以各种方式“凌辱”屌丝。如果注意搜集的话，你会在游戏中发现几个“用心险恶”的道具，比如手铐、头套、洁厕灵等等。假使你倒霉遇到一些“变态”玩家，他们可能就会利用这些东西折磨你，比如你铐上再套上头套，再一枪把你处决或者给你灌洁厕灵，更可恶一点的还会打断你的腿骨，除非你想办法自杀或者找到树枝和绷带给自己固定伤处，否则你只能在地上爬来爬去了。这些充满创意的玩法让PvP从一种本能变为了一件乐事（或者噩梦），当然我不建议玩家这么做，只是举例说明，DayZ是充满各种可能的，限制你的，只有想象力。

与GTA这种兼顾剧情与沙盘化的游戏不同，DayZ的故事是完全由玩家创造的。开发者只要提供设定和舞台，其他的全部由玩家完成，我认为这就是沙盘游戏的未来。它代表了完全的自由开放，从游戏行为到玩家准则，甚至模糊了是非观念。哪怕你的道德值降低到0变成了“强盗”，复活以后又是一个案底干净的良民。在这个如履薄冰的法外世界里，我时时都能感受到开发者对玩家的叩问：

僵尸末日，究竟是谁的末日？



令DayZ玩家最抓狂的一句话


玩家之间的互相帮助（使用视频截图是因为我遇到的大部分玩家都对我不怀好意）


像搁浅巨轮这种特殊“建筑”里往往有意想不到的收获


游戏中一个小镇规模的地区

■北京 Ground Zero

就事论事，无关得失

从2004年推出的第一部作品算起，不知不觉间，Falcom旗下的“轨迹”系列已经伴随着众多玩家走过了将近10个年头。在经历了标题更迭、系统改进以及游戏平台迁移等一系列换汤不换药的变动之后，向来以循规蹈矩或曰保守谨慎而著称业界的Falcom终于做出了“轨迹”系列全面进化”的决心。

英雄传说：闪之轨迹
The Legend of Heroes: Sen no Kiseki
类型
角色扮演
制作
Falcom
发行
Falcom
发售日
2013.9.26 (PS3/Vita)

这一次，采用全3D引擎开发的最新作选择的平台不再是日本市场份额少得可怜的PC或者机能已经彻底落后时代的PSP，而是在日本人气与硬件水平都相当可观的PS3。与之前的作品相比，Falcom这回在宣传方面的投入可谓是不遗余力——除了试玩发表会以及在平面杂志上长篇累牍地刊载前瞻情报之外，由现任社长近藤季洋亲自上阵拍摄的开发进度介绍视频更是吸引了不少围观群众好奇的眼球。显而易见，种种迹象都表明，对于Falcom这家颇具资历但实际影响力与竞争实力都十分有限的小公司来说，作为新世代作品的《闪之轨迹》即便不是破釜沉舟的全力一搏，至少“决定厂商未来命运的关键之作”这份责任是无可推卸的。如今，距离这部作品发售上市已经过去了将近6个月的时间，主机平台的日式RPG爱好者早已彻底体验过了这部作品的完整内容。那么，从玩家的角度来看，《闪之轨迹》可以冠得上“众望所归的成功转型之作”这种称号吗？

理想与现实总会存在落差

很明显，对于部分至今依旧处于不明真相状态的朋友们来说，上面这个段落标题势必会挑动诸位的敏感神经。没关系，事实的说服力永远要强过无端臆测，让我们先来看看第一时间购买游戏的玩家究竟体验到了哪些内容：

把光盘从封套中抽出，放进PS3主机的碟仓中，顺利读取。略过检测阶段，看完开场动画，选择好难度正式开始游戏，猜猜看，接下来出现的是什么？

是黑屏。

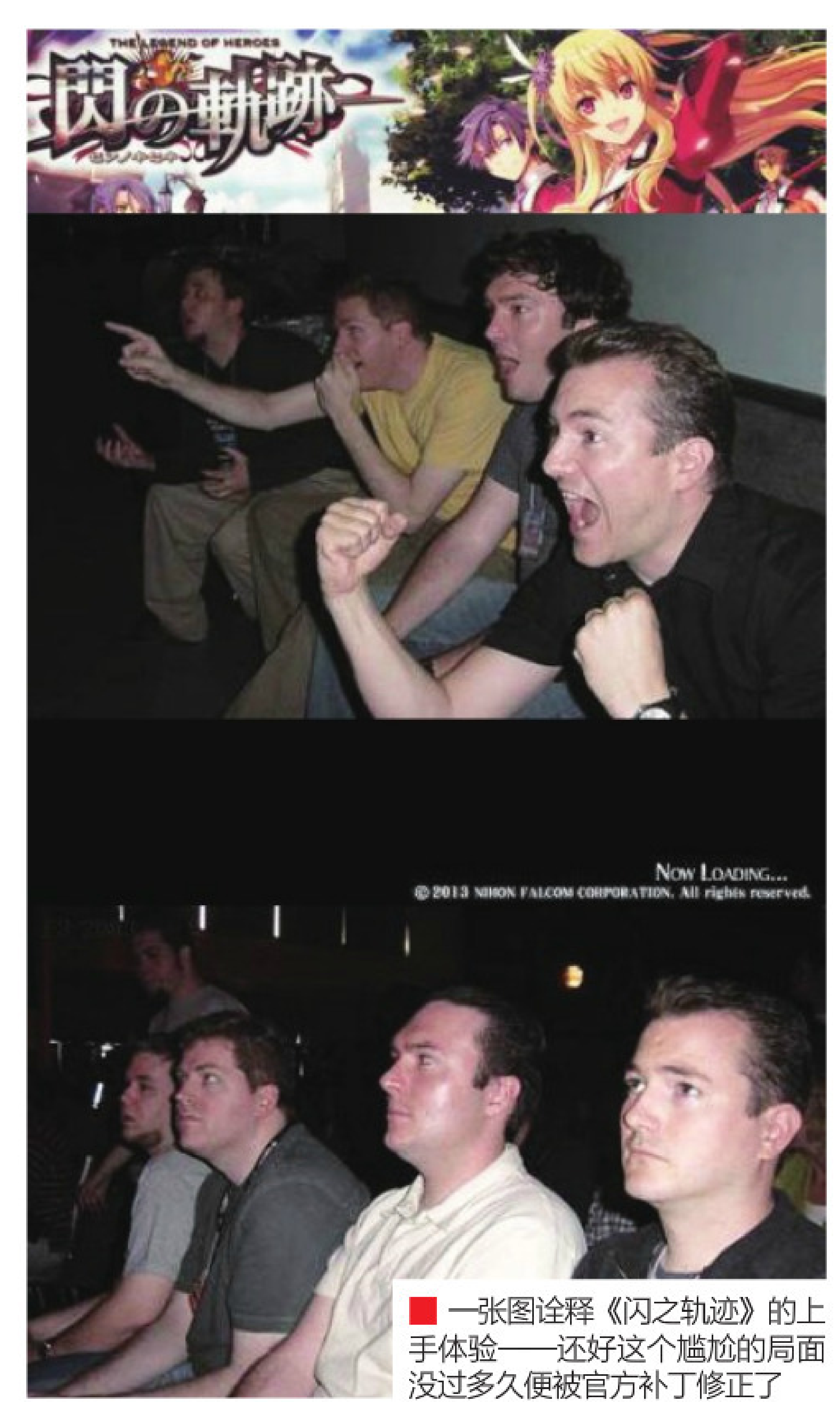
端平手柄静待片刻，我们终于在屏幕右下角看到了新内容。猜猜看，这又是什么？

是“正在读取”。

继续耐心等待一番，读盘终于暂告一段落，即时演算的剧情动画开始呈现。留意一下现在的游戏画面，除了不过不失的建模与贴图以及光影效果之外，我们还可以看到什么？

是画面卡顿。

OK，到此为止，我们已经掌握了《闪之轨迹》首发玩家第一印象的3大关键字：黑屏，读盘，外加画面卡顿。



■一张图诠释《闪之轨迹》的上手体验——还好这个尴尬的局面没过多久便被官方补丁修正了

无论在发售之前的宣传与幻想是多么美好，进入正式体验环节之后，《闪之轨迹》的实际表现就是如此让人无奈——不过谢天谢地官方补丁来得还不算太晚。究其原因其实也不难理解：仔细看看Falcom近年来发售的作品，属于PS3或者PSV平台的原生游戏究竟有几款？寥寥无几。再考虑到制作档期的安排以及开发团队的实际规模，相信大多数朋友都不难得出“经验不足，难免失误”的推论。归根结底，对于当今的游戏业界来说，商业化作品的进化过程很难摆脱“螺旋化上升”的基本规则；鉴于Falcom近年来一贯奉行的保守主义或曰“安全第一”的旱涝保收方针，利用新引擎开发出的作品会有如此效果即便不是在意料之内，至少也会在情理之中——事实上，只要我们稍加深入继续体验一下游戏，用不了多久就可以看到

更多开发经验捉襟见肘引发的问题，举个例子：在以往的“轨迹”系列游戏当中，剧情演绎最常用的手段就是“2D头像＋气泡式文字对话框”的传统模式，虽然看起来颇为老套，但在Falcom的精心打磨之下，实际的表现效果依然是可圈可点；不过，对于把全3D画面作为核心卖点的《闪之轨迹》来说，全盘套用旧有模式不见得是万无一失的选择，如此简单的道理Falcom自然不会不清楚，因此我们才会在“3D动态头像＋气泡式文字对话框”得以保留的同时看到人物的3D表情特写画面；然而，随着镜头的拉近，我们可以很清楚地注意到，在处理角色的对话表情方面Falcom居然采用了最为简单直接的方案——那就是直接替换人物的五官贴图。至于这种处理方法的技术水准如何，相信经历过PS2时代的朋友心中自有定数。不仅如此，完全3D化的角色在理论上无疑更容易添加灵活生动的细节动作来增强剧情的感染力，但《闪之轨迹》在此的表现顶多只能算是差强人意——某些“服务观众”的醒目镜头做得还算有点样子，但在某些强调动态效果的镜头中，Falcom入不敷出的3D游戏制作经验储备立刻就暴露无遗——这点只要看看序章Boss战的收尾画面就能彻底理解。更让人深感不可思议的是，尽管更换了全新的游戏引擎，但某些理应只该存在于旧款引擎环境中的桥段居然也被沿袭了下来：初出茅庐的队伍经过一场艰苦卓绝的大战终于撂倒了Boss，为了展现出“胜利来之不易”的印象效果，传统的“轨迹”系列作品会在接下来的画面中让全员摆出一副类似战斗不能的半跪姿势，结果《闪之轨迹》也亦步亦趋地继承了这个习惯，这就不得不让人质疑Falcom的技术水准了——以前的作品之所以会让全体队员摆出这个状似扑街的滑稽Pose，根本原因就是在表现力极为有限的引擎下做出的折中之举，如今还要继承这一套又是要闹哪样？多扯几下动作骨骼摆点新姿势出来不会破产啦！

当然，对于“轨迹”这个向来不以视觉效果为重点的系列来说，在画面上一味纠结确实不太明智。接下来，就让我们看看这部作品或者说整个系列一贯的真正卖点吧：

剧情，进化外皮下的保守内核

暂且排除技术落差不多讨论，如果说在游戏画面上《闪之轨迹》呈现出的是一副全面进化的革新风范，那么很明显，在游戏的内核——剧情故事以及系统设定等方面，这部作品秉承的则是不折不扣的保守主义做派。至于这种路线方针的优点和劣势，我们逐一分析之后自然会见分晓。

首先，和系列开篇之作《空之轨迹》三部曲以及传承之作《零之轨迹》外加《碧之轨迹》相比，《闪之轨迹》的主角身份无疑会让更多玩家倍感亲切——这一次，我们控制的大多数游戏角色都是学生一族，至于故事大背景自然也变成了校园生活。看到这里，对日式ACG不算陌生的朋友想必也会和我一样得出这个定论：Falcom这次真是选择了一张最稳妥的底牌——那就是标准的“无上限流日式武斗系学院派”。

众所周知，和好莱坞的动作片主角以及国产玄幻网文的开挂修真者一样，活跃于日式ACG领域的学生（尤其以中二到高中为甚）绝对是这个业界最强横的救世主预备役之一。无论是侦破杀人命案、驾驶人



■ 要说全3D新引擎的优势，这幅画面估计就是最直观的解释之一……



■ 留意一下队伍成员的站姿，该说是整齐划一呢还是千篇一律？



■ 硬仗过后，全员统一摆出跪地的虚脱姿态——这个Pose真有那么好看？



■ 特写镜头可以很清晰地看到角色的表情变化，仔细观察的话不难看出其中的原理机制

型机甲横扫八方还是用血肉之躯召唤稀奇古怪的神祇迎接决定世界命运的末日之战，在诸如此类的逆天壮举当中我们总能找到不少身穿学生制服的活跃身影，其中更有不少一举完成了神挡杀神魔挡屠魔的旷世伟业——相比之下那些原本应该把阻止世界毁灭视作己任的成年角色简直就是“被后浪拍死在沙滩上”的鲜活化身。显而易见，作为“日式学院派”典型作品的《闪之轨迹》也未能脱离以上俗套：在游戏情节中我们可以看到觉醒神秘力量华丽变身战斗力暴涨的主角（很眼熟是吧），可以看到以蒙面形象示人直到最后一刻才露出“高年级学长”真面目的头号反派（更眼熟是吧），还可以看到在最后决战中力战不敌于是毅然登上巨型机甲与头号反派展开单挑的第一主角（这已经不能用“眼熟”来形容了吧……）。总而言之，如果你对标准的“无上限流日式武斗系学院派”桥段情有独钟，那么即便之前从未接触过“轨迹”这个系列，《闪之轨迹》也绝对不会让你失望。

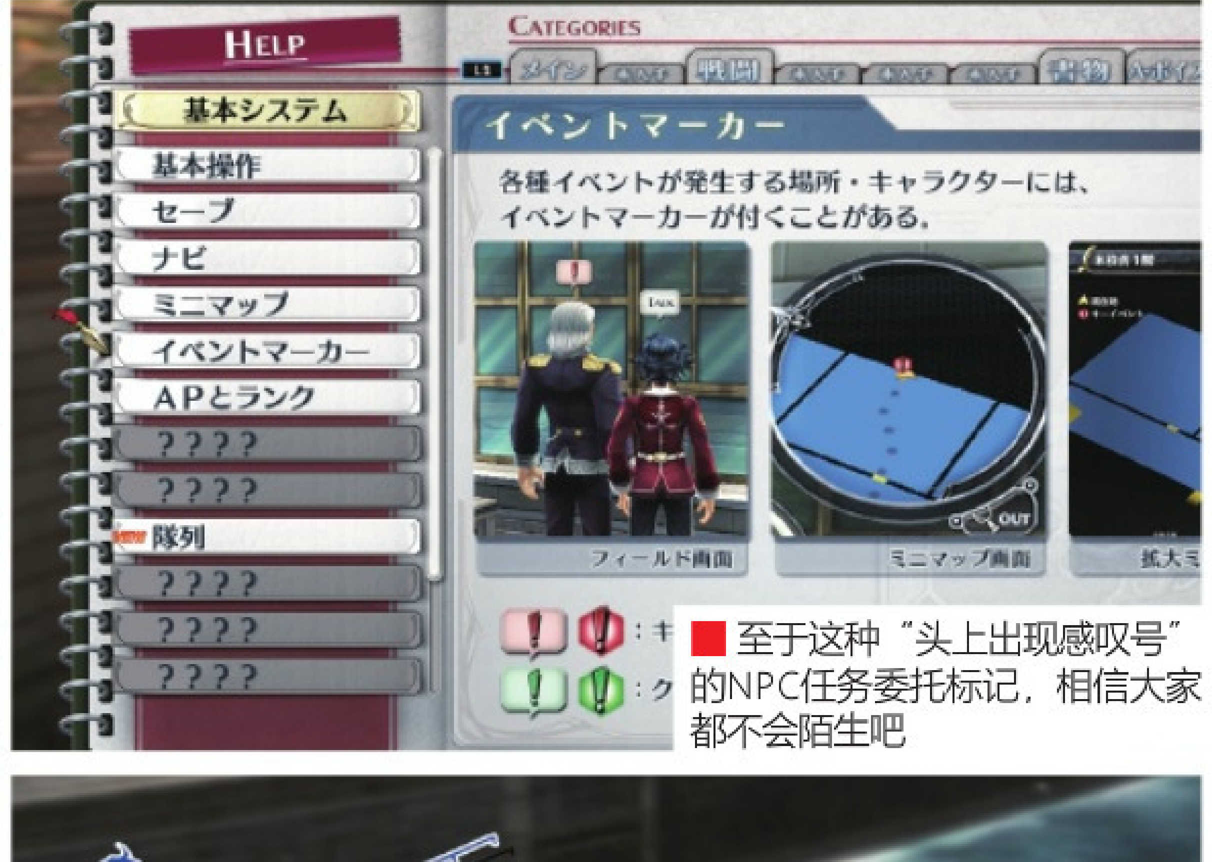
不过话又说回来，滥俗归滥俗，但正是由于这些“少年拯救世界”的传奇剧情永远不会在真实的校园生活中上演，诸如此类的幻想英雄故事才会数十年如一日地统治着少年向ACG产品的市场——毕竟是少年心气，梦想无罪，对不对？另一方面，除了那些过于脱离生活的强者大战桥段，在日常校园生活的部分，《闪之轨迹》的表现更是颇具亮点：和《空之轨迹》的游击士身份以及《零之轨迹》与《碧之轨迹》的警察背景相比，《闪之轨迹》的学院环境无疑更容易集中描写那些年龄相近的角色之间的互动交往，同时相比于那些“复杂的成人世界纠葛”，这些属于学生一族的剧情肯定更容易被主力玩家群体所接受。更可贵的是，除了保持系列一贯的多样化人物设定以及细致入微的描写风格之外，《闪之轨迹》更把“角色日常互动所产生的羁绊关系”与战斗系统有机地融合在了一起——那就是“战术连锁”系统：羁绊值越高的角色，在战斗中追加的协同行动效果就会越发显著；合理安排的话不仅可以轻松拿下看似无解的挑战，在战斗节奏方面更是得到了明显提升，刷怪练级再也不是枯燥无味的机械操作。不得不说，从系列发展的过程来看这无疑是个值得称道的进步——虽然传统的“轨迹”系列同样把“不同角色人物之间的情感纠葛”作为重要卖点，但在以往的作品中通常只会在固定的剧情章节与细节方面下功夫，相关的桥段落幕之后往往就会让人失去继续挖掘的动力——对于那些缺乏充足耐心继续阅读对话探索细节的玩家来说尤为明显。而在《闪之轨迹》当中，日常剧情不再是割裂于战斗系统之外的单独内容，即便是纯粹追求“最强战斗力”的玩家，也会为了增强角色之间的羁绊提高连锁强度而去主动体验校园生活互动方面的情节——尽管听上去多少有些本末倒置，但实际效果确实相当出彩。

总而言之呢，《闪之轨迹》就是这样一部奇妙的作品：即便在技术方面存在明显的短板，但依旧可以看出Falcom确实在“软实力”方面投入了不少心血。游戏的内容非常丰富，与主角同龄的朋友上手之后很容易就会产生共鸣从而“根本停不下来”地一口气玩到最后。除了忠实玩家的赞许之外，日本国内的游戏媒体也对这部作品给出了相当不错的评价——Fami通杂志给它打出了34分的成绩，这也是“轨迹”系列作品目前得到的最高Fami通评分；除此之外，在2013年年末的Playstation Awards评选中更是顺利收获了“玩



■ 日常剧情中，同伴在地图上的位置一目了然，可以直接移动到相关位置的设计也十分贴心

■ 和系列前作相比，“闪轨”的地图相当广阔，利用铁路长途跋涉的剧情不在少数



■ 至于这种“头上出现感叹号”的NPC任务委托标记，相信大家都不会陌生吧



■ 系列深受好评的钓鱼系统也被保留了下来，当然系统方面也有新的改进

家选择奖”这份荣誉——形势看似一片大好，《闪之轨迹》大获成功似乎已经变成了既定的事实——然而，现实果真会是如此理想吗？

英雄之路，步向何方

乍看之下，《闪之轨迹》似乎确实是一部叫好又叫座的转型之作，但如果我们留意一下这部游戏的上市时间，很容易就能发现这份好评似乎来得颇为古怪：要知道，《闪之轨迹》的正式上市时间是2013年9月26日，而就在同年同月的17日，一部堪称洪荒巨兽级别的超级大作就已经在PS3平台上踏下了第一个脚印——没错，那就是《横行霸道Ⅴ》。在这部发售当天销量便顺利突破吉尼斯世界纪录的霸主巨作阴影之下，技术水准、内容深度外加游戏性全然不在一个档次上的《闪之轨迹》居然顽强地存活了下来，而且还在特定圈子里获得了不错的评价——它到底是怎么做到的？

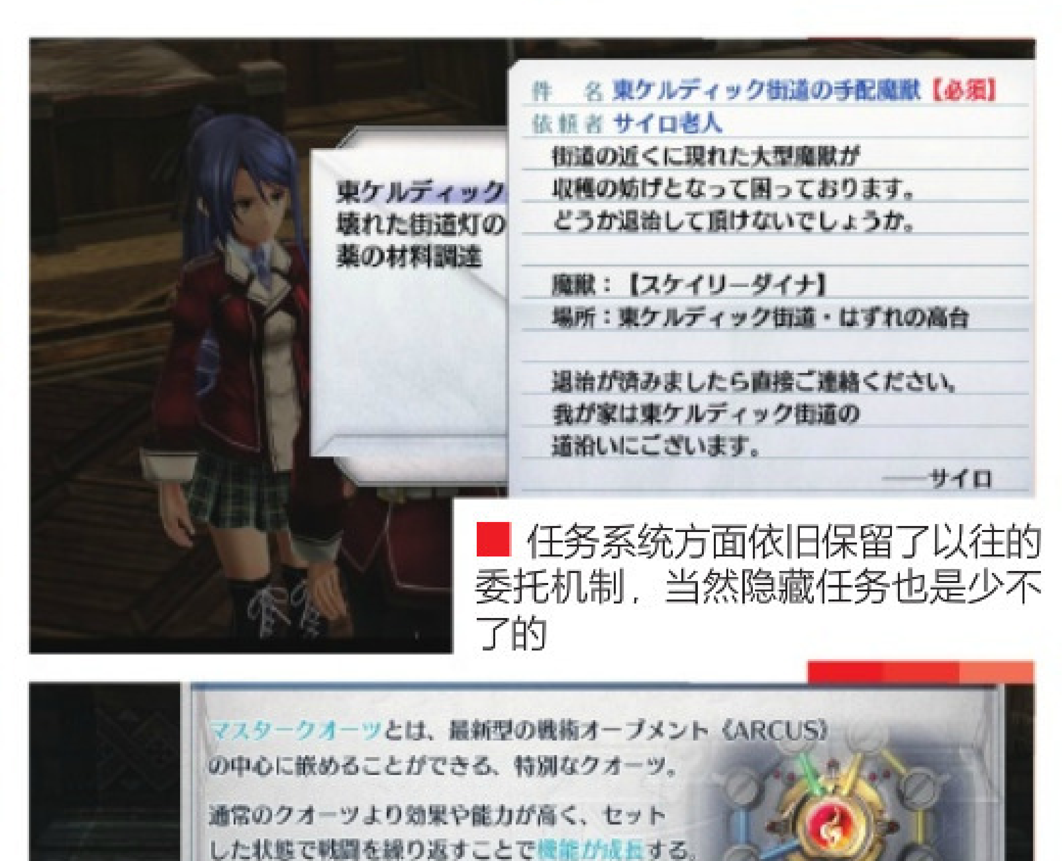
从乐观主义的角度来看，“面向不同领域玩家的作品不可一视同仁一概而论”似乎是个不错的解释。但如果我们把目光从《闪之轨迹》本身转移到日式RPG近年来的发展现状上，一个悲哀的事实立刻就会水落石出——与其说《闪之轨迹》收获的好评源于自身的游戏素质，还不如说这是在“同类领域已经近无可用之兵”的状况之下做出的无奈之举。没错，那件“玩家选择奖”的冠冕依旧赏心悦目，但其中的含金量是否依旧丰富如昔呢？恐怕愿意正视业界真实现状的朋友们心中自然清楚。

说到底，“日式RPG”这个游戏类型发展至今，呈现出的颓势已经远远不能用“无奈”来概括。《闪之轨迹》也一样，相比于系列作品而言，这部名义上的革新之作确实拥有不少值得赞许的亮点，但稍加分析挖掘便不难在诸多经典日式RPG当中找到这些新卖点的原型——之所以依旧会有玩家愿意给予这部作品赞誉，与其说是在肯定那些姗姗来迟的“进化”元素，还不如说是为了向日式角色扮演游戏过往的荣光予以敬意更加合适。至于这部作品会不会以后起之秀的姿势接下那面古旧的旗帜重振日式RPG的辉煌，诸位不妨来做一下这番思考：对于一部经历了10年发展时间方才踏入全3D画面大门的作品，对于这个剧情紧密相连几乎不存在“断代史”换言之要想完整体验必须从头开始逐一体验的游戏系列，对于这个甚至连标题Logo都在刻意模仿《最终幻想》的后进之作，这面旗帜是否显得有些过于沉重？

无论如何，《闪之轨迹》依旧是一部值得尝试的作品，PS3和PSV平台的繁体中文版将在6月正式登场，不愿放弃英雄之梦的朋友们不妨来期待一下。P

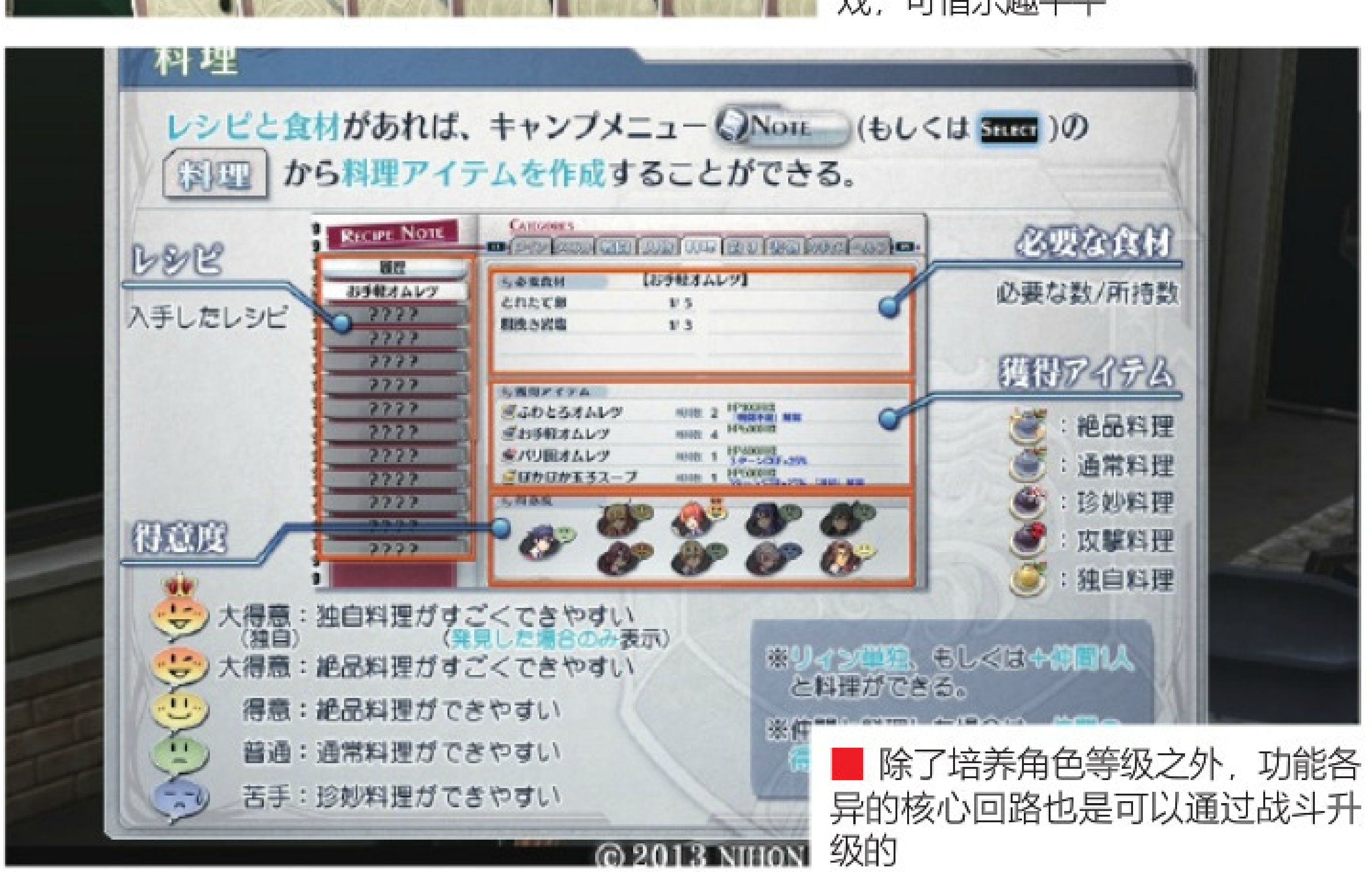


上手十分容易的卡牌类的迷你游戏，可惜乐趣平平



任务系统方面依旧保留了以往的委托机制，当然隐藏任务也是少不了的

马车Boss的设计还算有趣，但如果不刻意寻觅，很可能通关后都见不到老先生



除了培养角色等级之外，功能各异的核心回路也是可以通过战斗升级的



乐趣十足的战术链接系统，多花些心思来培养绝对物有所值

永不消停的"行尸走肉"

丧尸游戏的"组队生存"之风



■江苏 老黑

打僵尸早已从主机时代的主角单打独斗进化到网络时代的众人呼朋唤友。组队战斗已经成为当今丧尸游戏的新辉。

经过近半个世纪的发展（1978年《活死人黎明》至今），"丧尸"已经从一种以爆浆、飙血为表现乐趣的三俗题材，蜕变为今天这种不沾点"文艺"属性，都几乎都不好意思跟观众打招呼的文化产品。这个头，公认是被由2010年首播的AMC电视剧《行尸走肉》（The Walking Dead）所开的。它令人耳目一新，主要是将丧尸从张牙舞爪却任人宰割的敌人变成世界的一部分。人被丧尸攻击，要么沦为食物，要么就是在病毒发作之后成为它们的同类，然后等待被主角集中扑杀：这就是丧尸题材流行文化产品中最为常见的设置。而在《行尸走肉》的世界中，幸存者的使命不是像扫荡害人虫那样不知疲倦地斩杀Walkers，他们只是不断地逃命，没有目的地，没有间隙，没有计划，一片的茫然，如果用游戏来打比方，就相当于是从单纯剧情转入了沙箱（Sandbox），从单人游戏变成了网游。当游戏不再是单人，资源要开始竞争，对生存主题的解读便一步深化了。丧尸永远都不是最危险的生物，人类同伴有时候危险得多。在面对一群陌生人的时候，情况变得复杂得多。离开现代文明社会，失去即成的道德法律束缚，人性也更容易回到丛林时代的残酷，沦为一具具与丧尸在本质上毫无差异，甚至是更加危险的行尸走肉。我们之所以会追看《行尸走肉》，并不是为了看屠戮丧尸的花样翻新，也不是为了《北斗神拳》式的大场面，而是出于对人物命运的关注。人与人的交锋，远远要比血腥场面能更抓住观众的心。这种对人性的关注，往往被归纳为"文艺"。

"文艺"的代价

对于电子游戏的来说，想复制《行尸走肉》成功的模式，就意味着必须用电影导演（好看），而不是游戏设计师（好玩）的整体思路来对作品重新进行顶层设计。其中最为典型的一部作品，就是去年PS3上的独占巨作《最后生还者》（The Last of Us），本作以感情体验为主，以互动娱乐为辅的架构，从本质上来说是对电子游戏表现方式的一种本末倒置。它全部的表现手法都在为情感体验服务，一切单纯为了感官刺激而存在的设计全部废除，这在追求销量的商业大作中尚属首次，也需要很大的勇气。《最后生还者》的最大成功

之处，在于用游戏的方式为玩家呈现了一部标准的文艺僵尸大片。如果将留给玩家操作的部分全部删去，那么仅仅是把互动演出桥段串联起来，它的电影结构依然是完整的。给予本作最高评分的不是主流电玩网站，而是IMDB，这也是侧面的证明。当然，顽皮狗为了达成这一目标，所付出的代价也是惨重的——为了避免玩家的情绪“出戏”，他们基本放弃了在关卡设计和游戏系统设计方面的娱乐性诉求。从游戏系统上来说，《最后生还者》对于丧尸题材游戏设计师而言没有任何的借鉴意义，因为本作实际上是整个“剧组”创造的胜利。对于其他开发者而言，没有顽皮狗这样强大的编剧、美工、导演这些属于传统影视业的团队，这样的互动剧根本就毫无驾驭的可能。

“文艺范儿”已经成为时下僵尸题材流行娱乐产品所必须遵从的某种“普世价值”。然而对于本来就是充当表演各种爆浆飙血场面的道具——僵尸而言，“文艺性”本质上说又是一个彻头彻尾的伪命题。于是我们看到了太多的画虎类狗，太多的“生于淮北则为枳”。那些幻想靠各种虐心的人道毁灭场面来赚廉价眼泪，以此达到“文艺”目的的编剧老爷们，其实忽略了这样一个基本事实：艺术“高于生活”的前提，是“源于生活”，想在僵尸这一原本就是娱乐消费的道具身上彰显文艺性，首先必须使其回归生活，这才是广大没有导演特技，却想把丧尸题材做出深度的设计师们唯一可以努力的途径。

源于生活

最早让丧尸从一种为“幸存者”（施虐者？）们提供杀戮快感的道具回归人类末世生存背景这一地位的游戏，是网页游戏《重建丧尸大陆》（Rebuild Zombie）。与当时丧尸题材Flash游戏主打塔防与射击完全不同的是，本作走的是经营模拟游戏之路。玩家以回合制方式管理好丧尸丛林中的一亩三分地，巩固自己的防线，开展“大生产”与“大科研”运动，拯救幸存者，发挥各自的特长，最终积聚力量展开反攻，将周围区域的丧尸清理干净。在这个过程中会有敌对势力交易、疾病肆虐、盗贼、甚至会有僵尸暴乱等等突发事件。玩家需要精心计算和平衡各种数值，方能抗击丧尸的强大外部威胁，同时避免“人民内部矛盾”发展成为影响生存战略布局的逆流。

去年由Undead Lab制作的《腐烂国度》（State of Decay），其底层框架完全来自于《重建丧尸大陆》，但经营模拟元素却和传统游戏玩家们喜闻乐见的动作射击元素结合到了一起，策略的立足点不再是一个高高在上的“上帝”，而是依托由玩家所扮演的幸存者个体。游戏的基本逻辑是这样的：为了活下去，我要收集资源，但若是全部打包带走，则可能寸步难行，这些累赘之物甚至可能在尸潮来袭时危及生命。因此最安全的方法，就是找一个相对封闭的地方用于资源的存储，然后设立观察点，围起栅栏，将其变成一个庇护所。但这些工作依靠一个人是无法完成的，于是我们需要有选择性的解救其他幸存者，在营地中根据各自的特点安排合


▲“文艺僵尸”对于人物塑造的要求不是用二分法进行脸谱化，而是突出人性的复杂


▲《最后生还者》的胜利，更应该看作是电影工业的胜利，与游戏设计无关


▲《最后生还者》距离文艺丧尸的标准还很遥远


▲DayZ拥有迄今为止沙箱游戏最为庞大的架构

适的工作，开发其潜能，建造各种功能性设施，最终将这个简陋的容身之所变成一个可以基本实现自给自足的小型社区，就像《行尸走肉》中出现过的农场、监狱以及“总督”治下的小镇那样。同伴们的血汗并不是白流的，作为领路人，我们需要安排好他们的饮食起居，这样才能让“人多”变成一股生生不息的正能量。游戏中的功能性设施有工作间、研究室、休息室、医疗间、农田、训练场、哨岗、储物室、厨房，还有用来开大餐的礼堂。这些设施不可能无限制地为你的小伙伴们提供战斗力加成，它们本身的运作也需要耗费资源，比如工坊制造出来的燃烧瓶就需要汽油，医疗间可以治疗伤员，提高队员们的生命上限，但你必须从外面带回足够多的药品。弹药、食品、药物、汽油、建筑材料5种基本资源不再是玩家个人使用的作战物资，而是整个营地的日常消耗物。主角背负的双肩包并不是为了装个人物品而存在，我们每天出门冒险的目标，是为了维持这个小型社区的正常运转，资源配置和玩家的行为，均统一于生存这一至高无上的命题。

《最后生还者》最令人遗憾的地方在于，它的多人游戏并没有脱离小规模对战的旧模式，缺少末日生存的情怀，玩家所关注的依然是“如何快速杀死对手”这样一个简单的命题。而《腐烂国度》甚至都不包括多人模式——非不为也，而不能也。毕竟Undead Lab的实力有限，制作组在官网上也表示先看游戏销量如何，再决定加不加入多人模式，现在的《腐烂国度》仅仅只是他们的第一阶段计划，如果能够得到玩家认可，那么下一部作品（也可能是DLC）将依然是同样的世界和题材，但彻底转入网游，允许上千玩家同时在线，提供更大的地图，更多载具，更多敌人等等……不过在这部计划中的作品来临之前，已经有了一部作品能够为我们诠释末日“组队生存”的精意。

高于生活

《僵尸之日》（DayZ）的大名，可能一些热爱杀僵尸的玩家从未耳闻，但你至少听说过当今最为专业的军事题材FPS《武装突袭》（ARMA）。DayZ是由新西兰玩家Dean Hall（绰号“火箭”）使用ARMA2编辑器制作的一部丧尸MOD，玩家的身份已经从一名部署到东欧对抗“北极熊”及其徒子徒孙们北约士兵，变成了在爆发不明病毒的前苏联加盟共和国Chernarus中求生的幸存者。

虽然军事模拟与只能在无脑B片中肆虐的丧尸根本就是八竿子都打不着的东西，但这两个事物在凑到一起以后，却发生了惊人的化学反应，沙箱世界为玩家们各自对丧尸末世的不同演绎创造了无限的可能。打造ARMA的Bohemia工作室之后迅速将Dean和他的作品收编，从ARMA3的制作团队中抽调人马，将这部MOD打造成为独立游戏。目前它的Pre-Alpha版已经在Steam平台上架，正式版预计将会在今年下半年正式登陆。对于这部已经初露峥嵘的作品，电玩媒体毫不吝惜地献出了自己的溢美之词，其中Kotaku和Eurogamer将DayZ称为“游戏史上最棒的丧尸游戏”，PC Gamer杂志将其收录进了“五部最为让人感到恐惧的游戏”专题介绍。

而实际上，这些赞誉都是无心插柳柳成荫的结果，因为Dean Hall最初根本没有想到去做一个丧尸游戏，其灵感来自于自己在军队中接受野外生存训练的经历。只是为了突出“生存”主题，才将荷枪实弹的敌人用慢吞吞的丧尸代替了……不过可以确认的是，除了最真实、最有压迫感、最有存在感等等形容词以外，DayZ也将成为PC平台上最体现“团队”的僵尸题材FPS游戏。

从“闪点”（Operation Flashpoint）到ARMA3，Bohemia Interactive这个工作室一直都走硬派路线，拒绝对娱乐性进行任何妥协，甚至给人感觉完全无视零售市场（事实上他们的主要业务是用Real Virtuality引擎为欧美各国军队定制模


▲玩家的主要武器不再是ARMA中的制式步枪，而是随手捡来的板砖棍棒


▲各种装备，让玩家体验真实的生存


▲UL小组要根据销量来决定要不要做多人模式


▲载具对于生存者团队的日常觅食至关重要


▲索尼方面已经表现出了对DayZ的浓厚兴趣


▲对白简短，甚至连配音也没有，末世情怀并不一定要靠洗剪吹手法才能得到表现

拟器，绝对有死硬到底的底气）。现在他们要用非“洗剪吹”的方式，在DayZ中实现《行尸走肉》式的末世文艺范。尽管Bohemia在Steam信息中用警告的语气提醒玩家们“不要购买”，因为它仅仅只是一份连Demo都算不上的小样品。“除非你想积极支持游戏的开发并准备好忍受一些突发情况，如随时都有可能出现的主程序崩溃……”但在不到24小时之内，就有100万的玩家掏出（确切地说是捐出）30美元支持该作，玩家对DayZ这部还原末世原生态的作品的期待可见一斑。

在DayZ中，玩家需要考虑的只有一件事情——在225平方公里，由荒地、森林、村庄、市镇组成的沙箱丧尸世界中尽可能长地活下去。虽然从主旨上说与《腐烂国度》完全一致，但DayZ弱化了经营模拟成分，它更强调的是将玩家完全代入一名末日求生者的角色之中。在游戏的初始阶段，你的身上仅仅只有一件可供遮体的“土汗衫”和一把手电筒，先要解决自己的温饱问题，否则别说是大战丧尸，就是连活命都成问题。以食物和水为代表的生存资源并不是《腐烂国度》中用于维持营地日常运转的消耗品，而是维系玩家所扮演角色生命的必需品。衣物也不是一件套在角色3D模型外面的“蒙皮”，它决定了你的虚拟替身携带物品量的上限。在被丧尸撕咬，或被其它野兽派系的“同类”残忍杀害之前，“温饱问题”可能首先就让主角死于非命。即便已经吃穿不缺，看不见的微生物也足以让你在受尽折磨之后痛苦地死去。在使用不清洁的水源和变质食物之后，角色会换上霍乱、痢疾、肝炎等传染病，没有对应的药品，生存者自然也是命不久矣。

之所以说MMO对于“文艺僵尸”作品而言是至关重要的先决条件，是因为在传统的多人对战模式之下，“杀人越货”的玩家不会投入自己的情感，更不要说与网游中的NPC发生共鸣了。在一个被空气墙围成的小地图上，丧尸自然要统统干掉，出现的人类角色也只贴有“敌人”和“友军”这两种标签。而在MMO之中，无需编剧安排多少戏剧性的桥段和气氛渲染，甚至连台词和过场动画都可以去掉，只要将彼此之间并不熟悉的玩家往遍布丧尸的地图上一丢，末世中人类幸存者自私、无耻、残忍的劣性就很自然地暴露无遗。遇到丧尸群开枪杀死就行了，大不了跑路，可是迎面来个由真人玩家操作的角色，你最好祈祷一下他是来友好地向你打招呼，而不是举起枪图谋你身上的物资，更要提防对方的友善举动仅仅只是为了接近之后突施冷箭。除非是事先商量好，不然哪怕跟陌生人打个招呼都可能给自己招致杀身之祸。路过一个小镇或者一片丛林的时候，你得时刻提防是否有专门谋财害命的“猎人”团伙猫在这里。有限的资源，让地图上的由各派玩家组成的据点之间是赤裸裸的竞争关系，甚至有可能爆发《行尸走肉》第三季大结局时“互换老家”的精彩对决……无需充满匠气的渲染，仅仅是提供这样一个平台，即可让源于生活的生存系统变得高于生活，即足以体现末日的人性百态和人心险恶——这才是末世生存所应有的样子！

沙箱式的自由结构，日益成为今天PC与主机游戏的标准设置。从单机流程下让玩家扮演的角色只身一人在广阔世界中闯荡，到开放结构作为多人玩家的战场，制造游戏乐趣的职责已经从设计师，变成了玩家群。“沙箱”游戏的下一个发展阶段，就是打破传统游戏与MMO之间的界限，让玩家来创造虚拟世界的规则，这也正是DayZ的目标。作为一家并没有大型网络游戏开发经验，也欠缺商业化营销手段的公司，Bohemia选择在Steam平台推出DayZ的Alpha测试版，让这部缘于草根的游戏也由草根阶层来进行完善，这无疑是一个务实的选项。一群拥有丧尸末世情结的玩家，会让这个世界更加生动，更有细节。希望DayZ的正式版能够在“丧尸控”们的孕育之下，早日蜕变成一部互动末世生存史诗。P


▲即便在丧尸世界，最可怕的事物也是人

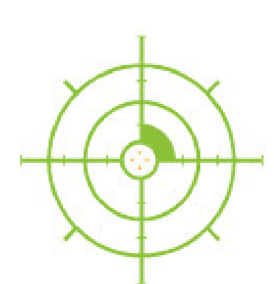

▲角色物品栏中的每一个道具，对于生存而言都至关重要


▲漫漫求生路上遇到的每一个陌生人类同胞，都可能包藏祸心



2014年4月网游测试列表

名称	状态	开发	运营	测试时间
冠军对决	内测	育碧	碧汉网络	2014年4月1日
女神三国	封测	青瓷数码	吉比特	2014年4月2日
战争世界	内测	盛大	盛大	2014年4月2日
降魔	内测	亿佳网络	亿佳网络	2014年4月3日
街头足球	封测	赛文游悦	天游	2014年4月3日
武魂	新版公测	网易	网易	2014年4月4日
暗黑之光	内测	颐博数码	颐博数码	2014年4月8日
侠义外传	内测	梦工厂	梦工厂	2014年4月10日
魂之猎手	封测	CJ E&M Games	腾讯	2014年4月10日
梦幻剑侠	内测	龙游网络	泥巴网络	2014年4月11日
万神	封测	巨人网络	巨人网络	2014年4月11日
幻想神域	首测	传奇网络	搜狐畅游	2014年4月11日
斗仙	内测	雷霆游戏	雷霆游戏	2014年4月11日
新隋唐风云	封测	厦门英杰讯	郑州乐游	2014年4月15日
新水浒Q传2	公测	火石软件	盛大游戏	2014年4月16日
铁甲战神	内测	亿乐园	亿乐园	2014年4月19日
代号105	内测	星云风暴	宇望信息	2014年4月25日
密传2	公测	甲子科技	甲子科技	2014年4月25日



月评

随着《泰坦降临》《上古卷轴OL》“暗黑3”资料片等外服游戏纷纷在3、4月间亮相，4月份各网站关于网游方面的关注度普遍偏向国外，相比之下，国服的网游测试则显得比较冷清，测试的游戏大多为休闲小品，并没有特别显眼的大作出现。

腾讯在4月表现得很低调，只有《魂之猎手》等少数游戏选择4月测试。其它厂商似乎紧跟腾讯的步伐，纷纷选择4月低调。盛大的《新水浒Q传2》与巨人网络的《万神》走的都是面向特定玩家群体的休闲路线，搜狐畅游则选择在4月推出动漫网游《幻想神域》，畅游在去年底炒得火热的3部代理大作均没有在4月露面。从大厂商的动作可以看出，4月厂商们普通选择轻松休闲的“小”游戏作为客户端网游测试的主打产品。

4月国内网游测试轻度化，除了手游等新兴游戏冲击之外，最主要还是受到了国外游戏作品上市的冲击。在以前，国外的游戏大作与国产网游基本属于两个不同的市场领域，玩家群体之间并没有太大的交集。但随着时代发展，现在网游与单机之间的界限已经越来越模糊，许多欧美大作，甚至日本的传统单机游戏都带有联网功能，甚至以联机游戏内容为主。比如一直被当作单机对待的《大航海时代》就在3月底推出所谓“5代”，实际是个网页游戏。此前已被讨论过多次的“暗黑3”更是单机联网化的代表游戏之一。在这样的大背景下，国外大作集中上市之时势必将包括传统网游玩家在内的国人关注度都吸引过去，结果就导致国内厂商有意无意地回避撞车，也算是变相降低游戏的宣传成本。



▲尽管还没有中文官方版，但《上古卷轴OL》依然吸引了许多玩家的关注

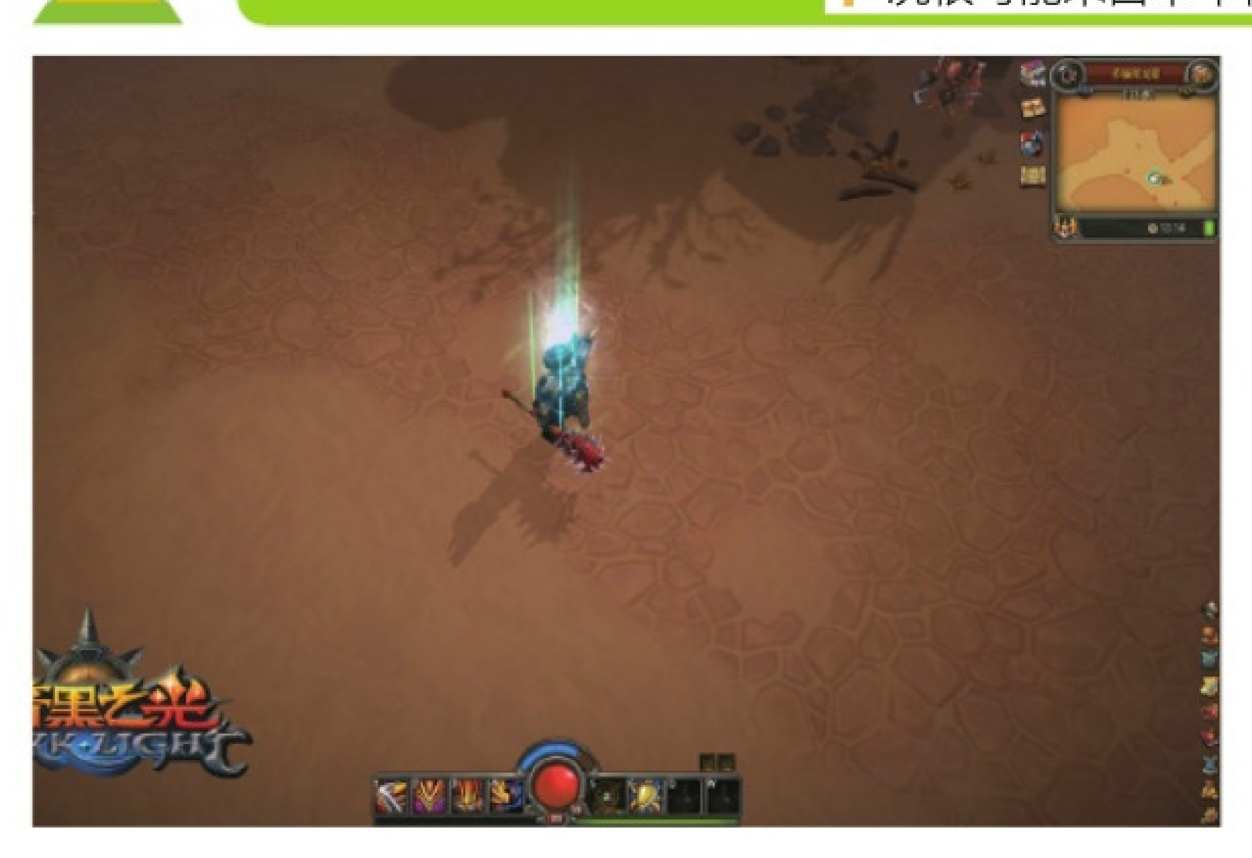
5

开发 颐博数码 **运营** 颐博数码 **状态** 内测

暗黑之光

国内虽有大把ARPG，但打击感乏善可陈。这种情况很可能来自早年韩国泡菜网游对中国的毒害。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作光从游戏命名上就可以看到鲜明的“中国特色”，《暗黑之光》说白了就是《暗黑破坏神》与《火炬之光》两款游戏的合体。从本作游戏各种背景素材、怪物造型上都可以看到以上两款欧美游戏对它的影响。虽然从画面上看这款多端国产网游做得还像那么回事，然而一旦拿起鼠标控制游戏角色打怪就会感受到，本作战斗的手感之差，装备掉落种类之贫乏，职业技能设计之随便。如此没有诚意的作品，也就能忽悠那些没玩过“暗黑”和“火炬之光”等游戏的小伙伴们吧。

5

开发 爱迪通智 **运营** 爱迪通智 **状态** 封测

飓风行动

也许国产FPS网游并不要求有多好的画质，那你也不能以此为理由把一个FPS做成10年前的模样吧。





这是一款以现代战争为背景的FPS游戏。作为FPS游戏，本作画面还停留在10年之前，基本上比《战地2》好一点点。除了画面之外，游戏的各项设定都可以看作是《战地》系列的翻版，从兵种设定到令人熟悉的大地图。游戏加入不少原创国产载具也许是本作唯一亮点，但载具的操作手感比较差，对玩家很不友好。也许热衷于CF的国内休闲FPS玩家对射击网游要求不高，可是像这样山寨还没有好画面的游戏，到底诚意何在？

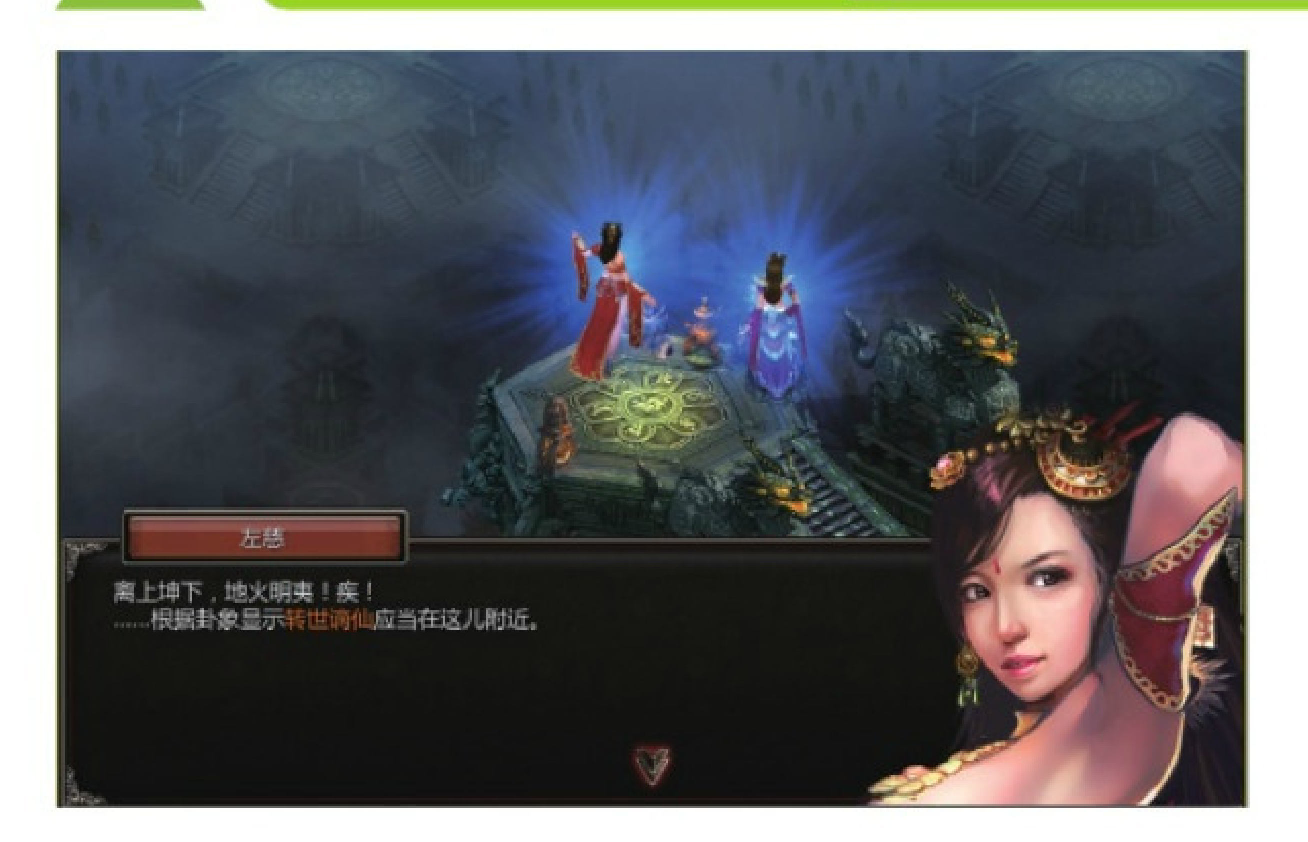
4

开发 青瓷数码 **运营** 吉比特 **状态** 封测

女神三国

一个游戏如何才能只换一点素材就翻新出新作，本作给了我们很好的演示教学。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



常关注游戏测试的人对本作开发商肯定有印象。就是这家开发商的游戏《格子RPG》月月测试，测试了一整年还在测试，而本作就是《格子RPG》的换壳游戏。本作从标题就透露出一股俗气，游戏内容也完全呼应“女神”之名，左慈、于吉都成了女仙人。玩家在副本中通过走格子方式前进，战斗则是经典的回合制。不得不说，本作的全程配音、战斗特效与演出都是有一定新意的。然而这些细节优点依然掩盖不了游戏的媚俗与山寨，弄得人一句表扬的话也不好意思说出口了。

8

开发 光荣特库摩 **运营** 光荣特库摩 **状态** 内测

大航海时代5

当一个经典单机品牌的续作变成了页游还是原公司开发，作为资深单机玩家会作何感想？

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作由光荣自主开发和运营，是一款使用U3D引擎制作的微端网页游戏。游戏从界面、音乐、人物等各种细节上都显示出光荣游戏制作扎实的根底。游戏内容虽然没有客户端版本那么丰富，但3D的舰队战斗系统依然让本作在玩家眼前一亮。不过试玩游戏之后发现最坑爹的地方在于光荣此次将卡牌系统引入了游戏。从此《百万亚瑟王》那套抽卡、升级、合成、觉醒的万恶卡牌吸金系统无缝接入“大航海时代”游戏之中。要想把游戏玩出名堂来，花钱抽卡总是无可避免的。

7

开发 布鲁潘达 **运营** 弘煜科技 **状态** 公测

圣痕幻想

《风色幻想》的精神续作结果是一个网页游戏。弘煜的日式风格美少女是本作最大的特色所在。

诚意 风格 细节 完成度 音乐 画面



本作台服早在几年前就运营，不过今年才正式引进国内开测。作为一款页游，本作在系统上属于比较传统的大地图战略型页游。游戏以主城建设、征兵战斗为主要玩法。战斗可以由玩家手动控制，能让玩家找到一点当年回合制战斗的感觉，不过这种拼等级的战斗无法体现太多的战略性。相比游戏系统，本作最大的特色是弘煜精美的人物原画。各角色人设沿袭了《风色幻想》等经典游戏的特点，另外音乐也是本作小小的亮点。

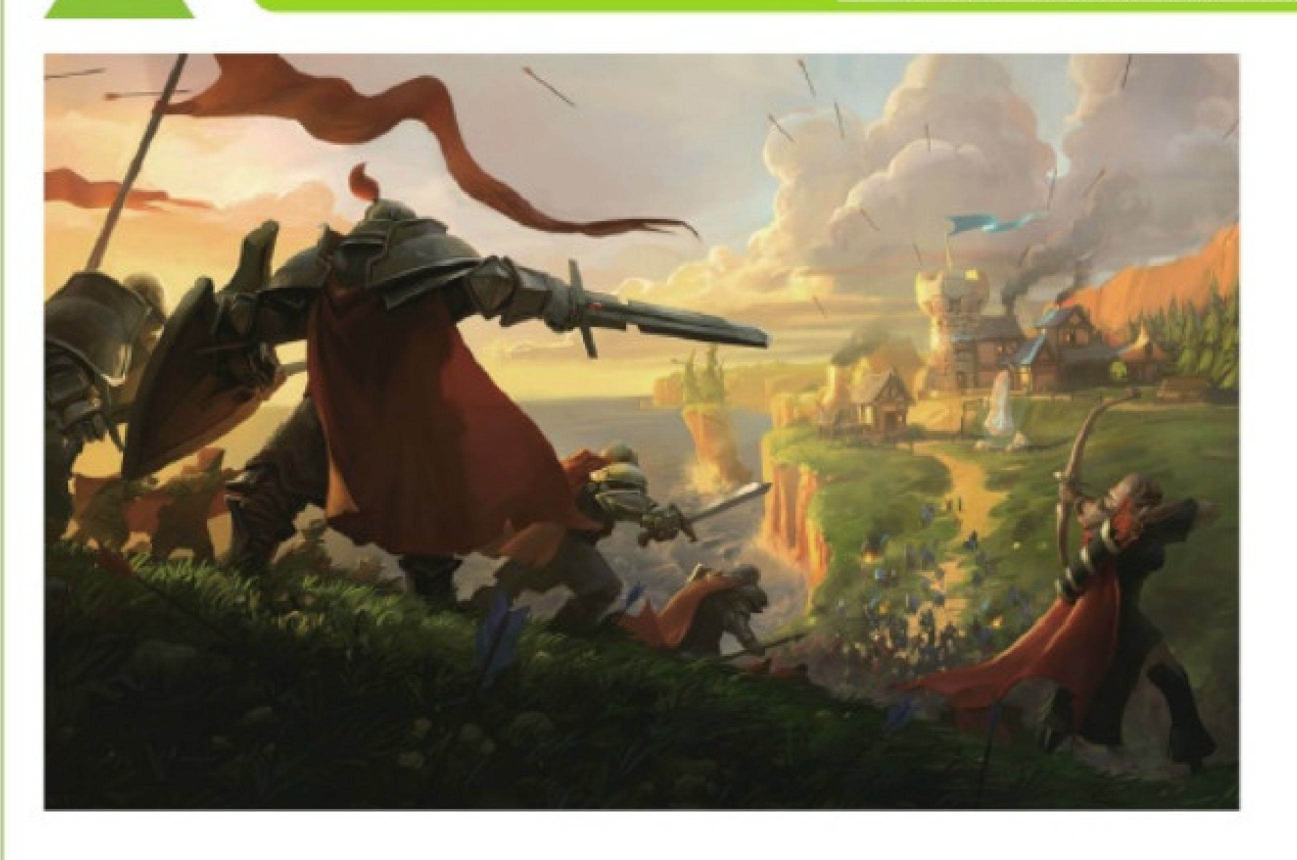
7

开发 Sandbox Interactive **运营** Sandbox Interactive **状态** 内测

Albion Online

沙盒最考验联网游戏设计，如何处理玩家的需求与沙盒世界的平衡，这是一项技术活。





这是一款由德国开发的沙盒模式网页游戏。游戏背景设定在一个自由开放的世界之中，进入游戏的玩家可以在这个世界中自由地活动，可以自己挖掘矿物、打造武器，也可以抓捕野兽，剥皮制革。游戏最大的特色是体现出自由，玩家在游戏世界中所需的资材都由其他玩家生产。游戏现阶段最大的问题就是当没有玩家愿意干“粗活累活”的时候，游戏的沙盒世界如何调整系统取得平衡。这也是如今大多数多人联机沙盒游戏常常会遇到的瓶颈问题。



观点

游戏也要玩众筹，阿里娱乐宝颠覆了什么

■北京 一丝blue

游戏众筹几年前就已经在欧美搞得风生水起，从Kickstarter到Steam绿灯计划，众筹游戏带来的不仅是独立开发者的热情，更是让“用户参与创作内容”即UGC的概念深入人心。然而在中国，由于种种原因，游戏众筹从一开始就遭遇水土不服，直到现在都没有平台真正做起来。创业者怪玩家“一毛不拔”，玩家怪创业者“不懂游戏”。

然而，就当业界纷纷断言众筹游戏这种舶来品在中国没有前途的时候，从2013年宣布进军游戏娱乐市场的阿里巴巴却成为一条鲶鱼，打破了众筹游戏在中国的水土不服。

3月底，阿里巴巴数字娱乐事业群发布酝酿已久的新产品“娱乐宝”，成为继“淘宝星愿”之后又一项备受关注的产品（淘宝众筹为规避政策风险在3月底改名为淘宝星愿，并对公众开放）。在娱乐宝平台上，网民出资100元即可投资热门影视作品（游戏项目为50元），预期年化收益7%，并有机会享受剧组探班、明星见面等娱乐权益。首批投资项目当天在娱乐宝平台上线接受预约发售。正当各大金融媒体热烈讨论娱乐宝是否符合规定，7%收益是否可以达到等问题时，娱乐宝却以自己的方式迅速扩散。短短一个星期时间，4个项目就筹集到资金将近2000万，参与预约人数超过50万——而这还是在每人限购两份的约束条件之下达成的。可见互联网金融的力量有多么强大。

此次阿里娱乐宝第一期的4个项目，其中3个项目为电影，只有1个项目为社交游戏《魔范学院》。它由范冰冰工作室、小马奔腾和掌上纵横3家公司合作，最终交由阿里独代。和传统社交游戏不同的是，本作并非只是邀请名人代言广告，而是由名人自己创办的公司直接参与策划开发。名人投资游戏这几年早不新鲜，去年就有羽泉、凤凰传奇等投资游戏的新闻，名人亲自投资游戏自然要为自己的游戏造势宣传，在微博等自媒体上发布相关消息，甚至自己为游戏演唱主题曲。但这样的投资依然名人单方面出钱做项目，与传统投资并无区别。而阿里娱乐宝所颠覆的正是这种传统的投资模式。

比如《魔范学院》通过娱乐宝平台众筹集资，就意味着这款游戏不再只是投资人出钱制作，而是从投入层面就将玩家引入。如果说传统名人投资游戏，最多只是用自己的知名度向粉丝推荐游戏，只是请玩家来玩。那么在娱乐宝这样的众筹平台之下，名人的号召力得到了最大的强化。许多铁杆粉丝现在可以直接掏钱支持名人的企业开发游戏，如果游戏成功，粉丝们还能够分享到收益。这种“名利双收”的事何乐而不为？

截止4月2日，《魔范学院》50元一份的众筹项目已经售罄，10余万名网友参与投资。总筹资超过1000万元。对于一款手机平台的社交游戏而言，这样一笔研发费用已经绰绰有余。即使将来开发出来的游戏彻底失败，对开发工作室来说也等于毫无损失。当然要说明的是，在这里，损失几百万甚至上千万元钱已经不再重要，重要的是，如果游戏不成功，损失的乃是发起号召名人的威信。一个名人如果总是发起亏本和失败的众筹，恐怕以后就不再会有粉丝跟着他投资项目了。可以想象，未来《魔范学院》开服之后，相应的公关公司哪怕花钱请人来玩，也要把游戏的人气支撑起来，而阿里既然选定这个项目作为自己娱乐平台的第一期项目，自然也会打开所有的渠道支持游戏。对阿里来说，维护“选择阿里就是选择高收益”这个公众印象是至关重要的。

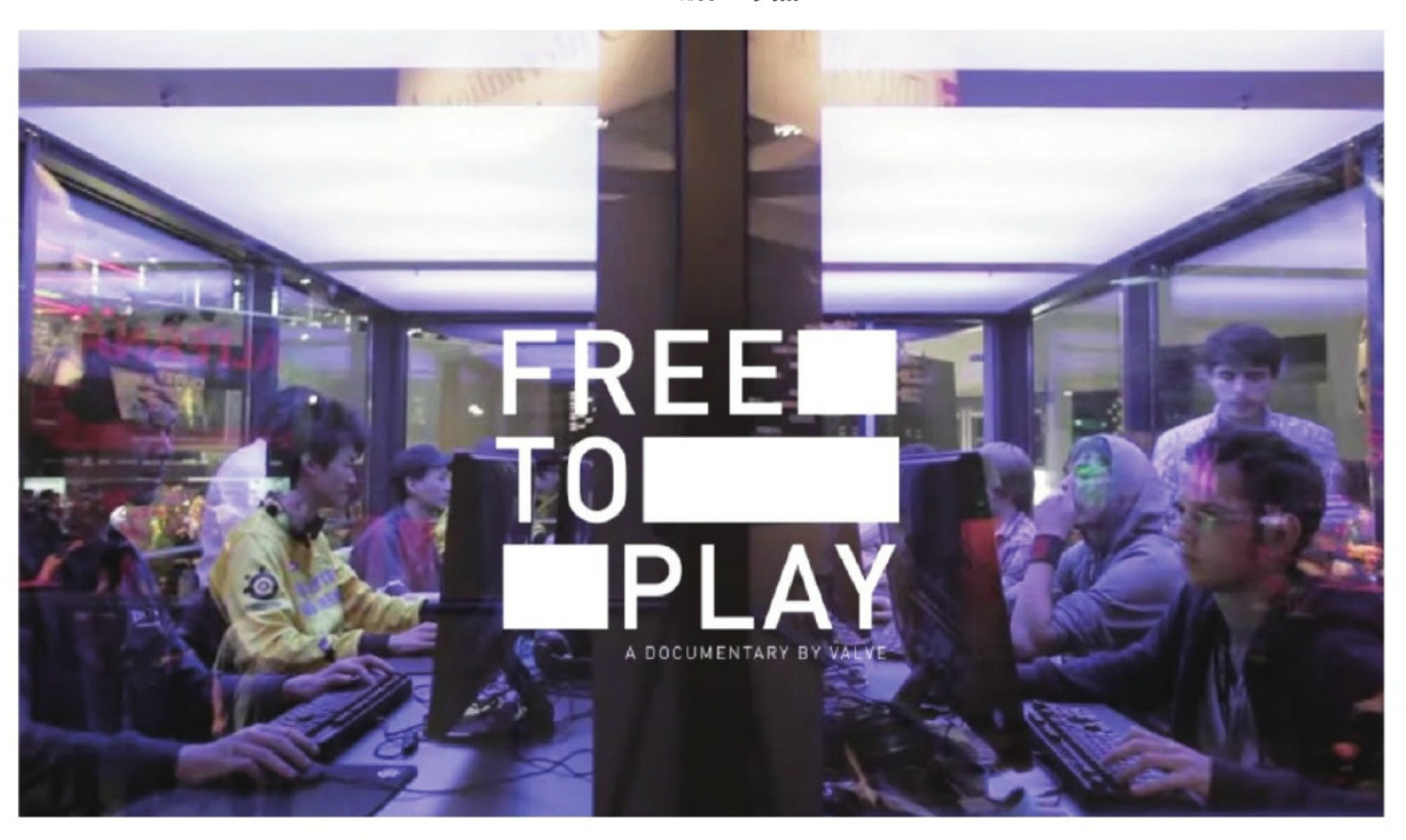
阿里娱乐宝首次出鞘就颠覆了业界的许多认识，首当其冲的就是展现了IP（知识产权）在众筹项目中的威力。在西方传统的认识中，众筹项目依托的是项目本身的创意、发展潜力等要素，有创意的项目才有人投资。但在中国你和“中国大妈”谈论创意就是对牛谈琴。相反，你和中国大妈说“某某名人力挺某某项目”，情况就立即不同了。几千年以来的权威崇拜在中国根深蒂固，不是那么轻易就能根除的。这就使中国的众筹不是建立在项目本身之上，而是建立在对名人名企的信任甚至崇拜之上，而项目本身的素质变得不再重要。

就以《魔范学院》为例，对钟情于欧美大作的资深玩家来说，无论如何也不会给《魔范学院》这种定位的游戏投哪怕一分钱，但就是这样一款在核心玩家群体中高度边缘化的游戏，竟然在中国，在短短一个星期之中筹集到了1000万以上的开发资金。可以说，这个项目完全不是建立在游戏本身有没有创意、能不能受好评的基础之上的，而是建立在“范冰冰”“阿里巴巴”这些知名IP之上的。为这样的项目掏钱的玩家数量用凤毛麟角形容也不过分，甚至可以说游戏玩过越多的玩家，越是不会投资甚至不会关注诸如此类的项目。但这个游戏就是做到了无数单机和独立游戏制作者梦寐以求的众筹集资，而且还集到了这么多钱。

这，其实就是中国原创游戏领域现在最悲哀的地方——资本市场与玩家群体从根本上是脱节的。这，也是游戏众筹在中国一直没有形成气候的根本原因，不是玩家吝啬也不是企业无能，而是玩家与企业在根本追求上背道而驰。结果，我们只能看到阿里的娱乐宝“玩转”游戏众筹。而中国原创游戏真正的明天，还不知道在何处。

FREE TO PLAY

■浙江 木然



《Free to Play》是由Valve公司投资制作的一部以TI1（第一届《Dota 2》国际邀请赛）为背景的电竞纪录片，主人公分别是三支来自不同国家队伍的核心人物，讲述了他们克服重重阻力，带领队伍来到德国科隆，为了电竞史上最高奖金100万美元奋战赛场的故事。值得注意的是，本片不仅表现了电竞选手们台前的光鲜，还揭露了幕后的辛酸，尽可能地还原了他们的真实生活。通过镜头，你看到的不是什么“大神”或“明星”，而是一个个与我们类似的普通人，有生活的压力，受家人的误解，甚至不被社会所认可。也正因如此，《Free to Play》这部纪录片才没有落入“让内行人看不起，让外行人看不懂”的俗套，而是用一种较为真诚浅白的方式，向社会，向主流，展示了电竞何以为人津津乐道的原因——

一切都是因为那个字，爱。

HYHY：输了比赛，赢了人生

新加坡选手林汉勇（HYHY）可能是三位主角中最“接地气”的一位，包括他的外貌、谈吐、家庭背景以及生活经历，足以令中国玩家感到一股“似曾相识”的熟悉感。从某种意义上说，他就像是新加坡版的Sky，只不过他最后并没能成功站在领奖台上，但他留下的这番关于亲情和爱情的故事，却值得我们品味与深思。

HY的家庭是那种典型的亚洲家庭，父母望子成龙的殷殷厚望，夹杂着传统思想对其“玩物丧志”的批判，可以说，他所经受的来自家庭方面的压力，所有中国电竞行业的从业者们几乎都体会过。站在第三者的角度去看待HY受到的种种讥讽和误解，是不是别有一番滋味在心头呢？话说导演也是很调皮，一边放HY被家里无情嘲讽的片段一边又把队友和业界对他评价拿出来晒，一边是“伟大的队长”，另一边是家族中的异类，两者极端对比之下，突出的就是一个认识上的巨大差异。

不仅如此，为了让HY的故事更有“孤注一掷”的味道，HY还特意强调了比赛时间与他的考试时间是完全冲突的，这意味着一旦他选择了比赛，就要放弃考试，这可能会导致一学期的课程全部重修，甚至违反校规。除了这个很俗套的因素之外，摄制组还“丧心病狂”地挖掘了HY与其前女友的往事，在他心上狠狠补了一刀，为整个故事增添了不少悲壮色彩。

尽管HY身上具备了种种韩剧主人公必备的特质，但故事还是没能朝着韩剧的方向发展。他带领的Scythe最终在半决赛遭遇从败者组杀回的EHome，并被对方成功雪耻，获得了季军与15万美金的奖励。赛后HY开始重新思考生活，规划未来，回到新加坡后，他鼓起勇气和前女友联系，取得了后者的谅解，并重新开始了约会。尽管没有走到事业上的巅峰，但HY还是依靠比赛获得的奖金继

续完成他的学业，目前已经在攻读商科硕士。

可以说，TI1成为了HY人生的一个转折点，虽然没有完成梦想，但他通过奋斗的过程重新认识了自己，获得了继续生活下去的动力。赛场失意情场得意的他，无疑是一位人生赢家，我们很高兴地看到，在未来的路上，他已经成功迈出了第一步。

Fear：不争冠军争口气

Fear作为北美资格最老的《Dota 2》选手之一，他的举手投足之间无不透露出一股“大哥”的架势。也正因如此，他要面对的压力也比其他选手来的更多，其中最主要的压力还是源于他对事业成功的渴求。照Fear的说法，“成功只是取决于他人对你的评价”，更何况在美国成年人对于独立的要求对他来说就是最大的负担。

从Fear的家庭背景介绍中，我们可以了解到，他家里其实并不差钱，毕竟他母亲是个不错的律师（美帝律师的经济地位你懂的），但是由于Fear对《Dota 2》的痴迷已经过度影响了他的生活甚至他的家人，最终被他的母亲给赶出了家门。就这样，他出去租了一间房子，从房东那儿捡了一张废弃的桌子，从朋友那儿拿了一台闲置的球面显示器，然后又开工了。简陋的条件并没有挫败他的心志，反而令他更加努力专注于自己的事业。Fear的经历让我想起了一位同样在电竞路上走得很远的大龄青年，大师，他的故事曾经被“大软”报道过。两个人同样对电竞有着超乎常人的执着，同样为了电竞而离开优裕的家庭，同样失去了年轻这个对于电竞行业来说非常重要的优势并无可避免地走向颓势。不同的是大师是解说，他的工作环境不像Fear那么严苛，但后者就不一样了，他不仅是现役选手还是战队队长，所要面临的竞争相当激烈。因此Fear无比迫切地希望通过在TI1上取得成绩来证明，他所投身的事业并非毫无意义。

Fear领导的Online Kingdom最终止步于八强，带着25000美金结束了他们的科隆之行。败于Moscow 5以后Fear表现得相当失落，但作为一位老将，他还是很快接受了这个结果，并开始了下一步的计划：组建一个训练基地，搬去和队员们一起住。这可能是他职业生涯中作出的最重要的一个决定，因为从此以后他将100%投入到《Dota 2》的训练和比赛中去，而他也坚信，他将从中得到应有的回报。

值得庆幸的是，赛后美国媒体的报道为Fear带来了声誉，同时也带来了母亲的赞许和理解。面对生活，这个老男孩终于有了挺起腰杆的资本与信念，这让我们联想到片中出现的那句谚语“人生中不努力只能得到失败”，也许这就是Fear的成功之道：去努力，然后得到失败以外的东西，让你的人生得以圆满。

Dendi：Jump少年成长史

相对于Fear的成熟稳健、HY的忍辱负重，Dendi看上去更像是一个悠游洒脱的阳光少年，他代表了这个行业最年轻，最活泼的那一面。影片对他的塑造让我想起了Jump漫画《火影忍者》里的漩涡鸣人，以及许多类似的Jump少年，他们仅凭着一腔热血就能打败强大的敌人，享受“分分钟开挂”的主角级待遇。毫无疑问，影片的高潮部分，即EHome对阵Na`Vi的总决赛，Dendi成为



HY在家里基本上是被各种嘴炮



HY之父对其寄予厚望



摄制组的补刀也是非常的酷炫



爱情事业双丰收

了整场比赛的焦点与核心。

此战有一个非常典型的漫画式开局：Na`Vi在拥有一局胜场优势的情况下被EHome反将一军，Dendi的冥界亚龙被对面打得心花怒放，被迫GG，局势扭转为1:1。这是Na`Vi在TI1上遭遇的首次失败，也说明他们的套路已被EHome摸透，接下来必须改换战术才能挽回颓势。影片在Dendi难过之余，顺势插入了他的家庭背景，开启了回忆杀模式：Dendi的钓鱼爱好和父亲的骤然逝世被联系在一起，给予他前进的最大动力——亲情。这个Buff加成让Dendi成为了临场开挂的最佳人选。果不其然，第二场比赛Dendi使用“从没使用过”的谜团，在劣势下抓准时机一个神大大住四个对手，一举扭转局势，使Na`Vi扳回一城。第三局更在打肉山时利用精灵龙的位移加一个大招教EHome做人，锁定胜局与100万美金的归属（顺便感叹一下《Dota 2》的即时演算动画实在是美不胜收）。通过两场比赛的精彩表现，Dendi证明了他才是赛场上无双的王者，“乌克兰老司机”之名当之无愧。

《Free to Play》的三位主角分别代表了电竞行业的老、中、青三代人，拿影视作品来比较，Fear的故事就像《老男孩》，HY的故事就像《奋斗》，至于Dendi，他的夺冠经历完全可以当成一部Jump漫画来看。冠军的励志成长史，对于塑造电竞行业的正面形象很有帮助，同时也会吸引和鼓励更多的年轻人踊跃地参与其中，为了实现他们的自我价值和人生目标而奋斗。在这一点上，Dendi是一个正能量的散播者，他的功劳不仅在于为Na`Vi赢得了世界冠军，还把这个行业推向了一个新的起点，向世界宣告，《Dota 2》的时代已经降临。

中国队：为何总是我中枪

尽管《Free to Play》的叙事节奏把握得相当不错，然而我还是很遗憾地发现，相对于以上三位电竞英雄的正面形象，咱中国队伍，尤其是当时如日中天的EHome，在影片中几乎就是一个反派大魔王的形象。这对于每个热心电竞事


这里的打起来也差不多
Fear就是在这么简陋的环境中训练的


不过丹尼尔和爸爸就是对好朋友
Dendi的痛苦在于少年丧父


Dendi钓鱼的镜头隐含了他对父亲深深的思念


我想等过了10年
Dendi阳光的外型为这个行业代言最合适不过



即时演算美如画



"Dota 2百万富翁——Dendi"
世界第一玩（dou）家（bi）



Dendi的精灵龙一个大教EHome做人



能请到林书豪做嘉宾也是意外惊喜



这部影片里中国战队就是最大的反派



《FREE TO PLAY》让我想起了那个曾经很喜欢的词“梦想”

业的中国玩家兼观众来说是一个非常矛盾的问题——国际比赛有中国队出场，而且还是我们的强势项目《Dota 2》，这当然是一件好事；但是站在影片的角度，尤其是三位主角的立场上看，中国队却成了那个被打倒后让勇者们站在尸体上欢呼的反派大Boss。这让人情何以堪，情何以堪哪。

平心而论，被人当成Boss，其实还不亏，毕竟这也算是一种对实力的认证。为了表现中国队伍的强大，影片插入了许多中国队伍训练，比赛和夺冠的片段以及外国选手对中国队伍的评价，甚至还有EHome经理霸气十足的放话“拿了亚军奖杯就丢机场”。基本上就是给人一种在《Dota 2》项目上只有“中国 Vs. 世界”的印象，然后……就被打脸了。

从艺术角度看，这样的处理是可以理解的。正所谓“每个童话故事都需要一个老派的坏蛋”，《Free to Play》讲述的就是一个电竞少年追逐梦想的“童话故事”，它的励志性决定了影片必须树立一个难以逾越的目标让主角挑战（并成功），只是很不巧让中国队扮演了这个角色。再设想一下，如果国外要出一部关于乒乓球的纪录片，那么中国队肯定还是稳坐头号反派交椅，因为稍微了解体育的都知道，乒乓乃我国国球。越强势，越容易被针对，“枪打出头鸟”，正符合当时的情势，即使到了TI2也是如此。当然TI3就是被吊打的节奏了，经历了这段低潮，我们至少不必担心到了TI4，国外媒体还会继续捧杀咱们了。在此祝愿中国战队能够重振雄风，在TI4上为中国队伍找回场子。

结语：我们的《Free to Play》在哪

这个结语并不是暗示中国没有电竞纪录片，相反，我们不仅有，还拍了不少，就拿TI2来说，就有一部《冠军之路》为中国队取得的辉煌成绩作注。我之所以这样发问，是因为我们暂时还没有国际级的作品问世，而是只心系自己的胜利，只关注领奖台上的第一名。《Free to Play》的制作方是美国的游戏公司，但它采用的三位主角，一位来自新加坡，一位来自乌克兰，只有Fear才是本土选手，而且纵观全片，用在前两者身上的胶卷一点不比Fear少。这就是阀门社的大气，它反映出一种不以国籍取人，也不仅仅以成败论英雄的价值观。这一点，非常值得我们学习。

纪录片的拍摄是一个长期且巨大的工程，Valve对《Free to Play》的筹备早在三年前便已开始，我们看到的大部分镜头，都是当时的第一手影像资料。但拍摄难点并非赛场上的角逐，而是跨越大半个地球，亲赴这些选手的家乡，捕捉他们的真实生活，发掘他们的往昔故事，并借此阐释电竞的内涵：与其他运动一样，选手必须付出努力，承担风险，才能获得竞技场上的荣誉。为了承载这些内容，影片才会剪出70分钟的长度。如果把这份工作交给中国的导演又会怎样呢？准备工作、选手访谈、赛场实况，加起来能凑个半小时已经很不错了，至于深入选手的生活和内心，了解他们不为人知的另一面，噗，哪个导演会想那么多？

好吧，我不是学电影的，在这儿发牢骚有点站着说话不腰疼的意思。但我真心希望，咱们的电竞，咱们的纪录片事业能够更进一步，不是国外的月亮比较圆，而是人家确实有值得我们借鉴的地方。《Free to Play》是电竞纪录片的新标杆，那么下一根标杆在哪呢？但愿国内的电竞从业者们能给我们一个满意的答案。P

■写在前面

开篇先说说“万智牌2014北京大奖赛”，这个世界顶尖级别的赛事，连续第二年在北京举行。现场给小编留下了颇深的印象，首先是参加人数之多，有超过1000名选手，万智牌比赛一般奖励丰厚，参赛人数多也不足为奇，关键是现场观赛的普通爱好者，人数不比参赛选手少，现场的活动也比较丰富有趣，让整个现场，不像是一场比赛，倒像是一场嘉年华聚会。

小编在现场，还见到了“黑莲花（Black Lotus）”这张传说中的卡牌，这张卡到底有多牛，玩万智牌的人大概都知道，不玩万智牌的一时半会儿还真和他解释不清楚，不过，超过10000元人民币的单张报价，还是足以作为谈资的。

本期的“老谢的桌游开店随谈”，主讲的是“主打客户”及“店面选址”等方面的内容。提供桌游开店指导，是老谢一直在做的工作之一，写出一本关于桌游开店的指导书，也是老谢长久以来的梦想。但小编清楚地知道，面对面地做讲座，和写好了内容给别人看，是完全不同的两件事，最大的区别就在于是否能及时收到受教者的反馈，所以，我们衷心的希望，对这篇连载教程感兴趣的读者朋友们，能够把你们的意见和建议反馈给我们，以便我们去调整内容的走向和详略程度。

本期的国外精品桌游简介，介绍的分别是《公爵棋》（The Duke）和《钢铁国度：最高指挥部》（Warmachine：High Command）这两款游戏。

《公爵棋》是一款双人对弈游戏，双人对弈游戏开发很难，首先是公平性，必须有保证，否则就失去了“对弈”的基础，要将随机的因素控制在一定的范围内，又不能太死板缺乏变化，否则趣味性和重复可玩性又会变差，这其中的度极难把握。《公爵棋》在这方面表现的非常出色，让整个游戏变得更有策略和思考空间且非常有趣味性。游戏基础盒中就已经包含了未来扩充包的规则，让玩家对这款游戏的前景也非常看好。

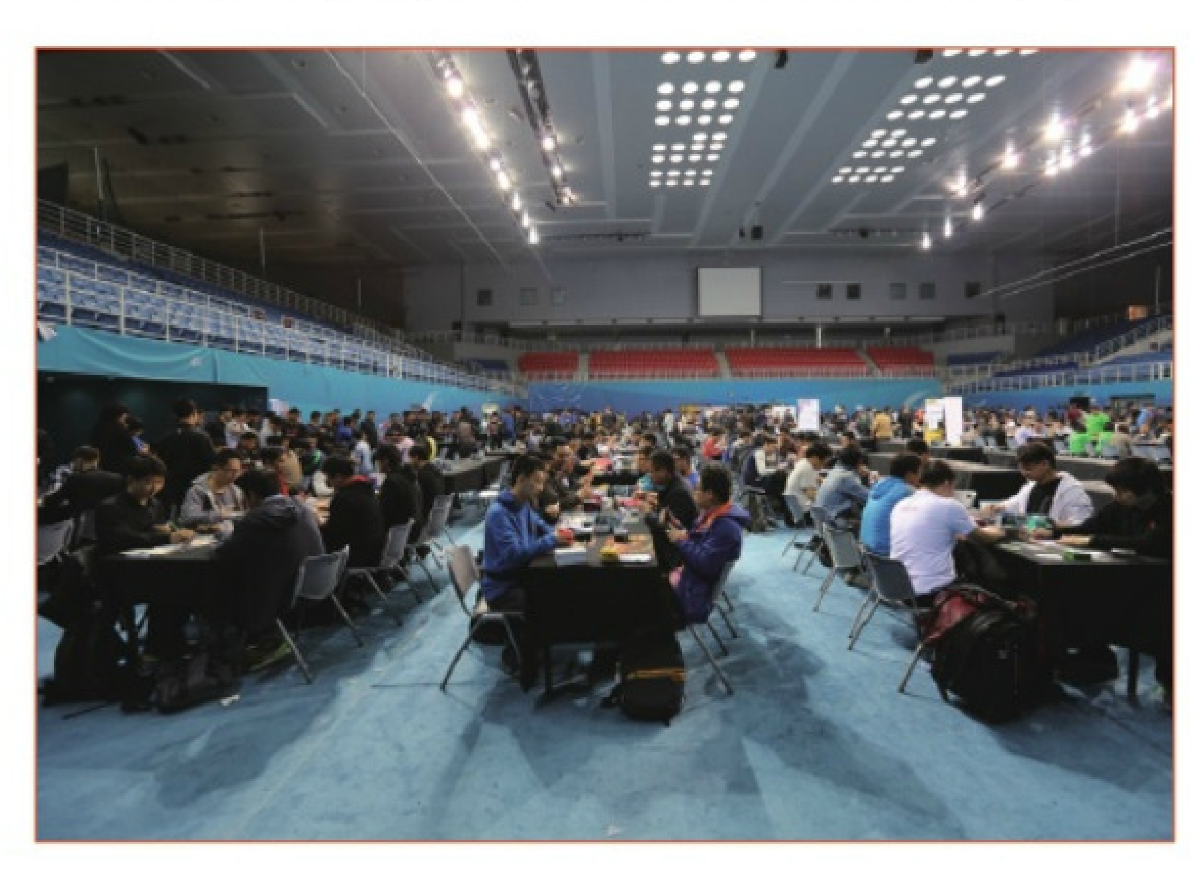
《钢铁国度：最高指挥部》是一款取材源自模型战棋游戏的DBG卡牌游戏，一般说来，模型战棋游戏有其固定的拥趸，而DBG卡牌游戏也有其固定的爱好者，两种游戏类型的结合和转化，比较不容易做得很融洽，《钢铁国度：最高指挥部》在这方面的表现，还算中规中矩，不论是模型战棋DBG的粉丝，都可以拿来玩上一玩的。

万智牌2014北京大奖赛

2014年3月28日，中国北京迎来世界顶尖卡牌游戏赛事——万智牌2014北京大奖赛。本次比赛在北京科技大学体育馆举办，来自全球近千名专业万智牌牌手将同场竞技。同时，上千位普通玩家也在现场观赛，参与趣味比赛及周边活动，现场宛如一场万智牌游戏嘉年华。

本次万智牌北京大奖赛提供总数达35000美金的丰厚奖金，众多万智好手亦已摩拳擦掌，决战紫禁之巅，最终，来自日本的渡边雄也夺得了冠军，问鼎万智牌2014北京大奖赛，来自中国的葛奔止步决赛。

本次万智牌北京大奖赛创造了数个首创：首次在中国举行的标准构筑赛大奖赛；首次为参赛玩家提供增值服务的中国大奖赛；首张中国特制的大奖赛牌垫。最为重要的是：首次进行现场直播的中国大奖赛。本次万智牌北京大奖赛从八强战开始同步在YY直播90频道播出，实时为全国各地的万智玩家播放比赛现场的盛况，让不能亲临现场观战的万智玩家也能感受现场选手激烈的赛况及见证最终王者的诞生。



本次万智牌北京大奖赛不仅仅是专业万智玩家一决高下，展现自我的顶尖赛事，更是广大卡牌游戏爱好者了解万智牌，感受万智魅力的庆典盛宴。众多精彩纷呈的外围赛及周边活动设置吸引了国内各地万智牌玩家前来体验。大家以牌会友，通过现开赛、摩登赛、轮抽赛、周日系列赛等多种趣味赛制结交全国各地乃至世界范围的万智爱好者。无关牌技优劣，纯粹交流，感受万智牌趣味成为到场玩家们前来的原因。而在大奖赛中被淘汰的玩家并不会离开现场，大家会一同讨论玩牌心得、展示、交换个人万智牌收藏、点评现场赛况、交流自己的万智经历，无关胜利，专注在感受万智牌带给自己的乐趣与友谊成为了所有在场玩家们的共同点。

本次万智牌北京大奖赛主办方更特别邀请万智牌画师韦特林·韦伊诺夫现场作画与玩家互动。众多经典的万智牌人物经画师之手跃然纸上，引得现场玩家的赞叹，更有玩家邀请画师在自己收藏的卡牌上签名留念。顶级赛事，大众体验，2014万智牌北京大奖赛既是一场对顶尖选手有着极高要求但同时又能为普通人带来快乐的盛会，而这也正是万智牌能吸引世界各地玩家关注的魅力之一。

老谢的桌游开店随谈（02）

■策划 本刊编辑部　主讲 上海 老谢（Cnfantasy）

一家店只要提供优质的产品和服务，就能赚钱么？也许可以，但这只是最基础的起点。真正想要做得好，打出名堂，花更少的力气赚更多的钱，靠的还是自身品牌过硬。

一句话目标

用一句话来概括你的店——可以是一句高大上的口号、独特卖点或者经营思路，可以是能公开宣扬的宣传语，或者是只能憋在肚子里的私心，这就是你的店面总体定位。这句话可以很虚，也可以很具体，但一定得是自己真正愿意承认和相信的才行。比如我自己先后主持过两家店，理念就分别是“全国最好的新人店”和“本地段最贵的招牌店”。

这句话就决定了你的总体定位与核心目标，有了这个目标，才有后续的一切。

主打客户

你想做谁的生意？决定了你要怎么去做。以桌游店来说，最明显直接的客户群有三类：学生党、资深玩家、都市白领。

学生党：可细分为中学生和大学生。勇于接受新事物，自发能力强，主动性极强，消费能力较强，但消费心态极差，价格敏感度极高。每年的寒暑假期间，是非周末时段的主要客户。

总体评价：学生生意不好做，他们唯一的优势只有人数。

资深玩家：即“核心玩家”，对游戏钻研极深，可能是某类游戏的专家，消费集中在自己喜欢的类型上，主要需求是场地，规则可以自行解决。这类人可能会是活动组织者，他的喜好和选择会影响周围一帮朋友。他们的客户忠诚度普遍较高，也许能带来稳定客源，但自身的消费往往很低。

总体评价：侍候好了是个宝，但留住他们的过程可能性价比非常低。

都市白领：有很高的娱乐需求，但可选的娱乐项目也较多，客户忠诚度看似很高，但消费频率并不稳定。有较高的消费能力和良好的消费心态，对品质要求高，价格敏感度低。

总体评价：能花钱也肯花钱的理想客户。

以长期来看，同一个人很可能从学生党过渡到都市白领，在这个过程中逐渐成为资深玩家。

除了上面这些大家都能看到的，我在此特别推荐几个更值得关注的潜力客户群：白领女性、情侣约会、青年聚会（这三类同样可能互有交叉）。

白领女性：俗称OL（Office Lady），这是我极力建议的主打客户，她们同时符合都市白领和女性这两个关键词。女性的好处在于——抓住一个男客户，未必能抓到他的女朋友；但抓住一个女客户，就等于抓住了她的男朋友，还有她的一帮姐妹。

总体评价：如果你的顾客中女性比例达到六成或以上，这家店就基本上做得住了。

情侣约会：这是个特殊的需求群体，但一直都有，而且不好处理。情侣要求环境私密（不搭台），两人游戏（或4人游戏，如果是2对约会），对抗性不要太激烈，服务员要会看眼色和及时预判情况。

总体评价：情侣的消费能力极高，但“情侣专座”的付出往往多于收获。

青年聚会：实为不太正式的相亲会。要点在于游戏不要选太动脑子的，男性玩家会过于投入胜负而忽视了主要目的，优先选择互动性强的，有机会对话、谈判、拉票的。这类活动人员经常变化，但如果组织得好，会是个很有噱头的卖点。

总体评价：主持活动能带来额外收入，但很吃人力。

店面选址

基于前文“总体定位”和“主打客户”，我并不直接给出“哪种选择更好”，而是按照不同类别加以评价（见下表）。

地址

地段太差的话，再怎么努力也是事倍功半。有合适的经营场地，才能安心投入把店做好。

交通便利

不是每个人都会开车出来玩，但会开车出来玩的人，一定不缺消费力。如果有消费力的客户连“进店门”都是一件难事，哪儿还有生意可做？

周边商圈

店面所处的商圈类型，决定了潜在客户的消费心态，也决定了装修、宣传、定价等一系列问题。“随便找个网吧10块钱包夜”和“随便逛逛买个几百块钱衣服”就是完全不同的两类客户。

同业密度

像上海这样全国桌游店密度最高城市，还有个问题——是否要跟其他同业扎堆。扎堆意味着竞争，但只要不是“恶性竞争”，扎堆也不见得就做不了生意。类似于“桌游一条街”这种，如果做得好，整条街的名声响了，反而会引得更多的客户慕名而来，有特色就有竞争力。P

店面选址	优势	劣势
门面店	形象好，易宣传	成本高，停车贵
商场商铺	形象好，客流大，交通便利，本身位于商圈内	成本高，营业时间、结账方式等受制于商场，面积有限，缺少独立的卫生间和清洁设施
商住楼	成本较低，出入限制较少	广告难做，无闲逛客，可能离大商圈较远
住宅楼	成本较低，客户距离近	对噪音敏感，出入常受限，住客多投诉
自宅	成本极低	对日常生活影响极大
办公楼	噪音较不敏感	工作时间没人来，下班瞬间变鬼城
校园区	成本较低，客户多	消费心态差，季节性明显，易引发投诉

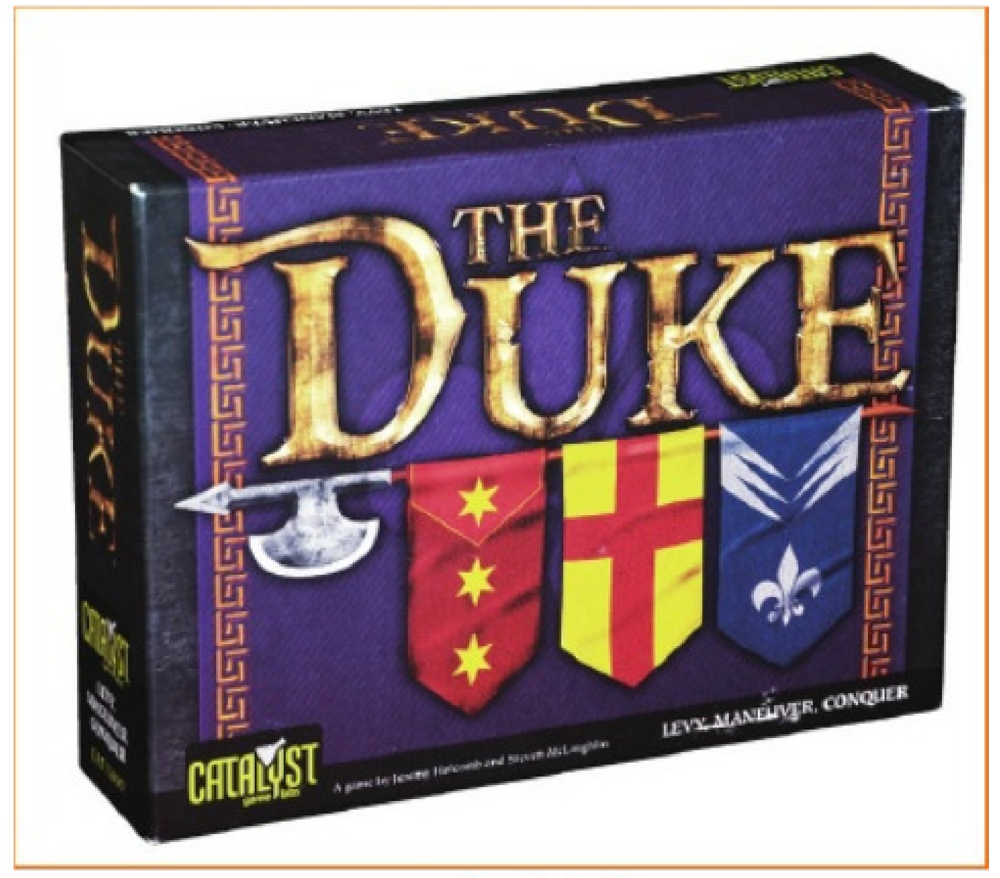
下期主讲内容预告：
初期投资预算
日常成本预算
店面格局设定

公爵棋

●游戏名称：**The Duke** ●中文译名：**公爵棋** ●游戏人数：**2人**

●出版公司：**Catalyst Game Labs** ●出版时间：**2013年**

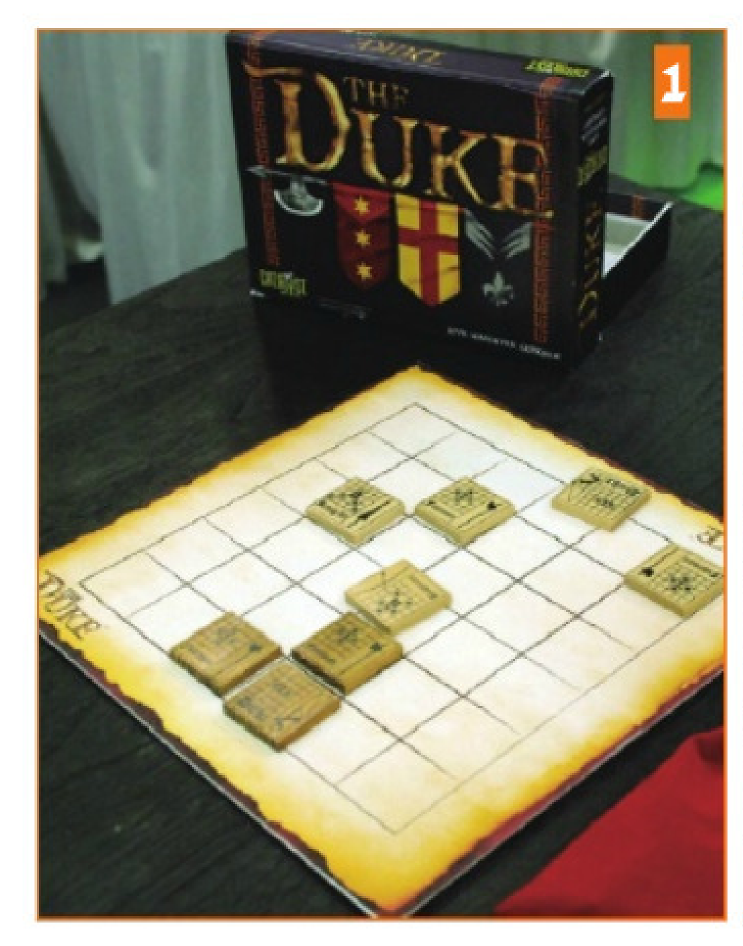
公爵棋是去年出版的一款棋类游戏，最近鲜有棋类游戏出版，而其中优秀的更是少之又少。公爵棋出版后受到了很多玩家的追捧，策略多，变化多，好玩有趣等等，都是好的评价，但本游戏也并非以追求无随机和严谨为传统目标，而是在一定的运气成分下看玩家如何利用自己的棋子，由于棋子是从布袋里暗抽出来，所以所谓的“神抓”，有时会很大程度影响战局。



《公爵棋》外包装盒

游戏有一张方格图板，上面是6×6的格子，用来摆放棋子，棋子分成地形棋子和玩家棋子，地形棋子有山、龙和旗帜三种，可以在游戏开始前就摆在图板的格子上，用来改变对应格的属性。玩家棋子分成两套，其中基础棋子各19个，加强棋子各2个。每个玩家各有一个叫duke的棋子，是自己的主棋子，游戏的目的就是捕获（吃掉）对方的duke棋子来获得胜利。

游戏开始时，每个玩家只有一个duke棋子和两个footman棋子，duke棋子要摆放在各自一边中间两格中的一格上，footman棋子要摆在duke棋子旁。然后就可以开始游戏了。玩家轮流回合，回合内的行动是三选一：1.移动一个棋子，每个棋子都是两面的，不同的面有不同的移动规则，玩家在移动一个棋子后必须将他翻面，也就是说，下次移动时就要按另一面的规则进行移动了，移动的规则通过棋子上不同的图形和标注的位置，来表示可以如何移动以及移动到哪里，每个棋子上都有一个5×5格子的小图，中间格子里有个棋子标志（有些棋子标志不在中间），代表你这个棋子所在的位置，周围的格子里会有各种图形来表示你可以移动的方式和位置，其中实心圆代表可以移动到那里，并且捕获那里的对方棋子，游戏中移动即会形成捕获；空心圆代表可以调到那里，实心箭头代表可以向指定方向走到头，空心箭头代表可以跳到头，六角标志代表可以直接捕获那个位置的棋子，而不需要移动，两个斜对角的小箭头代表这个棋子可以命令那个位置的棋子移动到另一个也带小箭头的格子上，这些不同的图形可能会同时出现在一个棋子上，代表棋子可以进行多种方式的移动，并且还有一些其他图形，那些图形会在扩充棋子上出现，以给游戏增加更多的乐趣。2.拿出一个棋子，玩家从自己的棋子袋里暗抓出一个，必须放到自己的duke棋子旁边，如果duke棋子旁边都有棋子，则玩家就不能选择这个行动，另外，新的棋子必须正面朝上，所谓的正面就是棋子上小格子图中的棋子标志是黑色实心的，而反面是空心的。3.使用一个棋子的能力，在基础游戏中没有棋子带能力，以后的扩展中会涉及到这个选项。玩家们就是这样轮流回合，直到有一方将对方的duke棋子捕获为止，而当一方可以捕获对方的duke时，也要喊出“将军”这个词，作为提示。



1.《公爵棋》配件图

2.《公爵棋》的棋盘和棋子



游戏的很大一个亮点就是翻面，而翻面的设计更像是这个棋子的两种状态，因为这些棋子的名字一般都是一种部队，比如骑士、枪兵、弓兵、刺客、长弓手等等，而棋子的一面一般是移动多一些，另一面则是攻击（六角标志）多一些，比如，游戏中的长弓手，正面是可以向四个方向移动一格，而背面则是可以攻击前面第二和第三格，或者移动到左下或右下的格子里（代表后撤）。这种巧妙地设计使游戏更贴近真实的情况或战场。

公爵棋这款游戏有着简单的游戏规则，但棋子的设计却十分的讲究，不同的棋子会发挥不同的作用，让整个游戏变得更有策略和思考空间，虽然随机抽取会有一定影响，但如何利用现有的棋子进行防御或进攻，也是玩家体验的重要部分，在有优势时扩大优势，在劣势时做好防御，这也正是不同战局对将军指挥力和作战能力的考验。游戏基础盒中就已经包含了未来扩充包的规则，更多的奇幻棋子，更多的地形，会让游戏变得更有乐趣。

钢铁国度：最高指挥部

●游戏名称：Warmachine：High Command ●中文译名：钢铁国度：最高指挥部

●游戏人数：2~4人 ●出版公司：Privateer Press ●出版时间：2013年

Warmachine是一款由美国Privateer公司出版的模型战棋游戏，这款《High Command》是根据Warmachine的世界里的内容，来设计的一款DBG卡牌游戏。玩家在游戏中带领自己的机甲师，争夺各种地区，从而获得更高的分数，来赢得游戏。



《钢铁国度：最高指挥官》包装盒

游戏的基础盒包含四个种族的牌：席格纳、凯铎、曼诺斯教廷国、奎克斯。每个种族包括多个机甲师和各种部队。此外还有15张地区牌和15张战争之风牌，地区牌就是玩家要争夺的分数牌，战阵之风是用来记录回合的，用完时游戏就会结束。

每个玩家先选定一个种族，然后从这个种族的机甲师中选出3个，并为每个机甲师选择该种族的12张部队牌，每张部队牌上都有不同的小分队颜色（蓝、红、橘、绿、紫、黄），而每个机甲师上有两个相对应的颜色，玩家的12张部队牌的颜色必须与机甲师上的两个颜色中的一个一样，而且机甲师之间部队的颜色不能相同。也就说，游戏中玩家的部队会有三种颜色的部队牌。然后，玩家将这些部队牌洗混，成为部队牌堆，并翻开最上面的4张，展示在自己面前，3张机甲师放在一旁备用，另有12张该种族的资源牌作为手牌堆，玩家在游戏开始前先抓六张牌，将15张地区牌洗混组成地区牌堆，并翻开与玩家人数相同的张数，战争就要开始了！

游戏按游戏轮进行，一个游戏轮包括玩家各自一个回合，在游戏轮的第一阶段是战争之风阶段，玩家翻开一张战争之风牌，并朗读上面的文字，文字的效果将影响这个游戏轮，直到下一张翻开。

第二阶段是玩家的回合，玩家轮流自己的回合，玩家的回合包括3步：占领、命令和战斗，占领是检定当前回合玩家在哪个地区的部队牌张数多于其他玩家2张，那么这个地区就归这个玩家所有，赢得这个地区的部队牌将放到一边，只会在最后计算分数用。地区牌则进入玩家的弃牌堆，其他玩家的部队也各自进入所有者的弃牌堆。命令步骤就是玩家可以根据手牌来购买或突袭部队牌，玩家的起始手牌和手牌库都是资源牌，会提供两种资源：CMD和WAR，用来购买或突袭部队牌，玩家面前翻开的4张部队牌，就是可以用来购买或突袭的，购买的牌会随着支付的资源牌进入自己的弃牌堆，等到手牌堆用光后再洗弃牌堆循环用，而突袭的部队牌可以直接放到一个地区，从而加入到这个地区战斗。玩家购买的部队，在之后如果抓到手中，还要支付购买费用才能派遣到某个地区加入战斗。不过，部队牌也可以当做资源使用，用来购买或突袭新的部队。除了购买、突袭、派遣外，玩家还可以保留一张牌，在下个回合使用，或者弃掉一张牌，将4张可以购买的部队牌更换一张。


《钢铁国度：最高指挥官》中的卡牌

当玩家不再行动时，进入战斗步骤，玩家结算每个有自己部队的地区，战斗的结算很简单，双方各自计算自己的攻击总值，然后自由分配，死的就进入各自的弃牌堆。最后，玩家补足6张手牌，等待自己的下一个回合。然后顺时针下一个玩家进行他的回合，当每个玩家的回合都结束后，一个游戏轮结束，新的游戏轮开始，直到战争之风牌翻出“结算之日”，或者地区牌用完，游戏就结束。

玩家将自己得到的地区牌，自己牌库里的所有部队牌，赢得地区后无法再用的部队牌等等，只要有分的牌都加在一起，总分最多的玩家获胜。

《钢铁国度》的模型战棋游戏最近几年在中国逐渐流行起来，与较为主流的《战锤》模型战棋游戏比起来，《钢铁国度》的模型更为精细，对战也简单一些，几个模型就可以打小规模的对战，不像《战锤》都需要成军才能打，所以对新人来说有很大的吸引力，发展很快。反观这款卡牌游戏，作为DBG类型来说，中规中矩，为了能延续，从而设计了部队堆的概念，玩家可以通过扩展包，自定义自己的部队堆，但在战斗和算分上，又略显幼稚，缺乏真正的战斗环节，再加上可能在设计卡牌游戏上属于新手，所以卡牌的UI很差，很多数据不易分清，给玩家造成了一定的困扰。但如果你已经是模型玩家，这里的卡牌原画都是精美的模型，玩起来或者收藏看画，还是很有价值的。



关于游戏剧情重要性的一些话题

在2014年的GDC（游戏开发者大会）上，拳头公司(Riot Games)的首席剧情制作人Tom Abernathy和微软游戏工作室的首席设计师Richard RouseIII发表了长达25分钟的演讲，并得出一个结论："游戏中剧情的重要程度被太过高估了，其实玩家基本就不会记得游戏剧情，他们只会对游戏中的角色留下深刻印象。"这两位制作人建议同行们多多关注游戏角色的刻画，不要太纠结于去设计错综复杂的剧情。

事实上，类似这样的观点并不鲜见。在很多年前，"雷神之锤"系列的制作人约翰·卡马克就抛出过"FPS游戏的剧情就像A片的剧情一样，可以搞上一点，但根本不重要"的惊人言论。在之后，另一位传奇游戏制作人，"马里奥之父"宫本茂在指导《纸片马里奥》系列的开发时，也要求下属们尽可能的将游戏中的故事元素排除掉，宫本茂认为，玩家真正需要的是游戏的可玩性元素，而非游戏故事。

类似的言论总不缺乏争议，本期的龙门茶社我们邀请到几位作者来深入讨论一下这些话题：游戏中的剧情真的不重要吗？成功的角色塑造和剧情究竟有没有关系？哪些元素可以被归纳入"剧情"的范畴？在你的游戏生涯中，有没有因为一款游戏对于"剧情"的成功设计而爱上它？

先剧透一下，令人意外的是，本期几位作者似乎达成了某种共识，看来，这个话题的答案似乎并不难找到……

不求雍容、但求合身——游戏剧情浅谈

"有些游戏的剧情的确可有可无，但一部优秀的剧本会不会让这些游戏更好玩？"

■说书人 S.I.R

像《超级马里奥银河》这样的超级大作也会有缺憾。它有梦幻般的画面、音乐和极具创意的关卡设计与完美的操作手感，但只有一处失误令这场革命性的旅程略显瑕疵——故事。

让我来尽可能地简述它：马里奥被桃子公主邀请去参加百年一度的〝星夜祭〞，当他到达会场时，却发现魔头库巴将整个桃子城堡吊起来，并将它带到了库巴自己创造的银河里。随后马里奥来到了〝天之门〞，与这个世界的星之子〝白色奇科〞



即便是“街霸”这样的游戏，在通关后我们也希望结局能尽可能地长一些。我们想要了解更多关于这些角色的故事。

以及一位冰雪奇缘般造型的女性“罗塞塔”相遇，她是这个星球天文台的台长……我的意思是，马里奥的世界发生了什么？星夜祭、星之子，都是些什么玩意儿？我完全被搞蒙了！难怪宫本茂龙颜大怒，从此马里奥禁止写剧情。所以在《超级马里奥银河2》里，游戏的剧情再次被缩减为了——库巴抓走了桃子公主。

这的确会导致一些争议，游戏到底需不需要剧情？程序员的大神卡马克便是反剧情派的坚定拥护者。一个在ID呆久了的人难免会不重视剧情——因为在ID唯一存在的剧情便是把海军陆战队员扔到地狱里去与恶魔厮杀，但是这不妨碍我们很入戏，在一遍又一遍恶魔的咆哮中抹去一身冷汗。我在《超级马里奥银河2》里也很入戏，关卡很难又具有非凡的独创性。再想想我们以前一直奉为经典的马里奥游戏，每一部的剧情都完全一样，但我们的确从未对此表示过反感，甚至认为“这样才好”。

看来游戏的剧情正以过山车的速度在这篇文章里陷入不利的境地。然而我却认为这恰恰相反。故事是如此地重要，以至一些微小的改变都会被我们所察觉。《超级马里奥银河》引入了一堆五颜六色的星星与一个世界观不太相符的女人，成为了这款完美之作的扣分点。并非说明了故事是不必要。事实上，我们的确需要“马里奥”系列的游戏有故事，但这个故事仅限于桃子公主被抓走，这样我们的水管工才会有一个明确的目标。同样，如果《毁灭战士》有一天眼红于《半条命》的成就而想要谱写一段科幻史诗的话，将会产生同样的灾难。因为我们只希望在《毁灭战士》中与恶魔大干一场，杀它个片甲不留。

记得在FC时代，每通关一款游戏，我都会把它当作是一件大事，希望结局能够尽可能地长一些。因为结局就像是一个为玩家戴上桂冠的仪式。我讨厌那些只写着“祝贺你”的糟糕信息，而像《忍者龙剑传》与《Gun Dec》这些带有动画过场的就棒得多。其中有邪不胜正的主题，也有一些淡淡的爱情元素。《忍者龙剑传》是一款很难的动作游戏，但看到反派的城堡在夕阳下化为灰烬，你会感到之前艰苦卓绝的努力在这一瞬有了意义。

诚然，FC时代的《忍者龙剑传》剧本可谓幼稚之极，你瞧，这款游戏有忍者、有魔王、有封印的神剑。或许任何一位正值中二年华的少年，都能在自己的笔记本上写出这样的幻想故事。然而这正是我们想要的。

我很讨厌那些在游戏的开场就开始连篇累牍地描述游戏背景与世界观的垃圾时间。我不由自主地再次点名批评任天堂的《塞尔达传说天空之剑》，我觉得这游戏很酷，或许是目前为止唯一一款将完整的体感游戏理念与传统的动作冒险游戏相结合的作品。我迫不及待地打开尘封已久的Wii，想要马上用双截棍操纵器来劈砍与解谜。然而，事实是，这款游戏再次继承了《超级马里奥银河》的“优良传统”，竟设计整整一个小时的体验流程，仅仅是为了描述这款游戏毫无代入感的世界观。我关心的只是林克如何拯救世界，而不是当一个海拉尔大陆的考古专家！

我们再回过头来看看《塞尔达传说众神的三角力量》，这款游戏的所有部分都是大师级的。包括它史诗般的剧情表现：在风雨交加的夜里，叔叔被杀，公主被囚禁，大地被黑暗笼罩，而唯一的希望就是林克的勇气与智慧……当林克拔出能够战胜魔王的Master sword时，天空拨云见日，阳光重返大地，简单明了的英雄形象，却带给我们无限遐想的空间。这并不是指它的剧情设计有多棒，而是游戏本身的精彩将其无限放大了。

在《黑客帝国动画版》的导演访谈里，森本晃司认为日本动画的魅力在于“不说”，故事不会很清楚地告诉你前因后果，有一种很酷的感觉。对于游戏来说其实亦是如此，游戏本身的过程可以给玩家很多信息，而不必将一切说得很明了。就像在《不可思议的迷宫2：风来的西林》，主角西林只是一介旅人，他要攻破布满陷阱与各种无情怪物的迷宫，为了探寻传说中的黄金乡。西林不断战斗，也不断失败。最后他发现了黄金乡的所在，此处却已是一片被怪物所占领的废墟，只有解救出来的黄金之鹰，载着他翱翔于天际。谁都不知道西林是谁。他不发一语，只是踏上了旅程，风尘仆仆，又如传说一般离去。何需解释？

所以，当我们说到一个史诗般的游戏剧本时，它并不需要很复杂，也不需要标新立艺。它必须与游戏带给玩家的震撼感受是一致的。

当然，游戏的剧情也并非越简略越

好，根据游戏的类型与想要表达的诉求，事实上对于剧情的需求是完全不同的。剧情对于游戏的构成来说，不仅要精彩，同样也要将“度”把握得恰到好处。的确有些游戏的剧本需要巨大的文字量，比如推理游戏与文字AVG等类型，剧情是这些游戏的主要乐趣，玩家被惊心动魄的剧本所吸引，就是为了看到最后的结局与真相。对于此类游戏，我从不会因为文字多而厌烦，它往往从最初的一刻就牢牢抓住人心。日本的一些以小说为主体形式的游戏常擅此道，如《弹丸论破》以被关在一所封闭高校的十五位高中生为主角，令其在极限状态下展开杀戮剧，如同电影《大逃杀》一般的设定令人惊心不已。直到最后解开一切的起因，顺畅的高潮体验不亚于任何顶级动作游戏。我十分欣赏日本二线游戏在此方面的建树，他们真的很懂得让有大量文字的剧本与游戏的形式完美结合，令人目不转睛地看完每个字，并且常常有惊人的剧情进展。

那些认为游戏剧情不重要的人总是忽视了一点。有些游戏的剧情的确可有可无，基本上只需要给玩家一个目标即可。他的确可以这么做，但一部优秀的剧本会不会让这些游戏更好玩？

很多人都玩过《横行霸道》（GTA）却很少注意其中充斥着影视风味的诙谐任务剧情。看起来GTA的卖点便在于驾车、枪战等直接的感官刺激，Rockstar大可以让游戏充塞着各种雷同的暗杀与赛车任务，谁关心剧情的包装呢？但GTA5却拥有可能是史上对于人物刻画最为细腻的游戏作品。无论是背信弃义的老麦、还是火爆脾气的崔佛，都像是一首献给中年危机的赞美诗。我们能够看出这些黑道狠角色在面对社会与家庭、兄弟与背叛等问题时的无奈。GTA系列的剧情可以像《黑街圣徒》那样简单粗暴，但细致的剧本令它的表现更具使命感，将游戏置于与其它娱乐形式等同的文化体现。

如今许多大制作游戏都渐渐开始起用一些热门剧集的作家甚至好莱坞的编剧。将剧情作为游戏中最重要的部分来打造。这有好，亦有坏处。好在这些作家能够带来一些新思路，美剧与好莱坞电影的剧本往往是根据精确的情感曲线设计出来的，能够确保一部商业大片能够让大部分观众的情绪张弛有度，高潮不断。他们的加入令游戏的剧本脱离蛮荒期，不是用故事来套已完成的游戏，而是令游戏的过程配合故事。《使命召唤》系列的几部作品就是这方面成功的例子。

但另一方面，这些影视剧的作者并不了解游戏，电影工业已经很成熟，可谓撩动情感的魔术师，想让你High起来你就一定能High起来，中间不忘以笑料和尿点填充。但游戏并非如此。游戏需要玩家的操纵与参与，并且制作水准远远达不到想让人震撼就能手到擒来的地步。《使命召唤》系列利用固定的脚本事件，来达到如果电影般精确体验的目的。但如今这样的手法也早已用烂。如果你在玩家游戏的过程中令他感受到了体验作假的感觉，就会产生相反的效果。

游戏的剧情构建规律还远远未被摸清的当下，将人力物力投入到剧情之中的确并不能百分之百地带来出色的效果，盲目套用成功的案例只会造就一个体验破碎的产品。然而，仅凭这一点便认为游戏不需要剧情，玩家不关心剧情，是否有失偏颇？

谈谈游戏剧情与角色对话的联系

“即便零台词也能塑造好的剧情。剧情对话应该像女孩子的裙子一样，越短越好。”

■说书人 hjpotter

每当谈游戏剧情的时候，我都下意识地会想起《大神》。游戏伊始用了半小时的篇幅介绍游戏世界背景，不光不能跳过，还附带着外星人一般的语音解说（大多数凡人不了解神不会说日语这个事实，以至于会觉得自己的光盘在录制语音时出了问题）。对于大部分玩家来说，这充满了吱吱嘎嘎声音的半小时足以让人忘掉人世间的美好。虽然游戏里有着美轮美奂的世界和各种有趣的系统，但种种不合理的设定致使其最终销量泯然众人。与之相比，同样极具艺术性的《ICO》在对话和背景介绍方面惜字如金，整体体验就要强上不少。

那么，如果没有一个好的剧情，究竟影不影响游戏体验呢？

要回答这个问题也不难，我们从上而下翻看一下GameRanking之类网站的游戏评分历史排行榜，就很容易看出点端倪。两作《马里奥银河》就不用说了，甚至很多玩家打到最后都分不清自己该救的是星星公主还是塞尔达公主。GTA4、5固然有优秀的情节演出，但只做任务跳过剧情动画，甚至只是拿着十八般兵器大开杀戒与警察斗个几百回合，也依然可以玩得很开心。《刀魂》的优秀之处在于其超越时代的画面表现及不俗的手感，剧情并非其重点。《神秘海域2》的剧情太过好莱坞化，英雄救美式的桥段很难给人深刻印象，但游戏中的关卡设计，节奏安排，武器手感在任何时代都属上乘。《传送门2》拥有极富想象力的关卡，至于剧情么……事实证明，好游戏，必定是好玩的游戏，即使去掉全部对话和剧情过场，也掩盖不住其中的光芒，游戏体验照样棒得没话说。或许上述说法有些主观，但读者老爷们大可以亲自试一下，跳过这些游戏所有的剧情，试试到底是不是依然好玩。

具体到某一类游戏大抵也是如此。咱们就拿在大众眼里最注重剧情表现的RPG做例子。以《最终幻想7》为代表的日式RPG曾用叙事和过场动画感动了整个世界，也影响了《博德之门》这样注重剧情表现的欧美RPG的诞生。但实际上，RPG游戏虽注重剧情表现，但能玩的绝不仅仅是剧情。早些年大家玩




《大神》中不乏大段对话，给主角身边配个话唠精灵这种做法实在令人无法理解



十几年前的“小黄油”各个都有一套优秀的玩法，远非今天按着Ctrl就能通关的Galgame能比


只用画面展现剧情，比用语言描述困难很多，却更显大师风范

SFC、PS上的日文RPG时，没有人能看懂满屏幕蝌蚪文的剧情（笔者本人也不例外），但照样一天到晚泡在游戏室里乐不思蜀。即使没有攻略找不到下一步要做什么，也要将迷宫挖个底朝天，将队伍中每名角色都养得皮肤水润润。RPG好玩就好玩在每个系列都有自己独到的一套战斗系统。《真女神转生》的仲魔捕捉说得；《影之心》中极其考验反应能力的轮盘式指令战斗；《格兰蒂亚》中以“打断施法”为核心的ATB式战斗；“传说系列”如格斗游戏一般华丽的即时战斗；《最终幻想12》网游一般的开放世界与仇恨规则；《最终幻想13》的“12秒切换一次阵型”……这些公认的名作毫无疑问有着出类拔萃的世界观与故事设定，但绝不可能单凭剧情吸引玩家。拥有一套自成一派的战斗与成长系统，是名作RPG存在的前提条件。

事实上，不把剧情当回事的RPG也不在少数。《巫术》《创世纪》等老牌RPG由于技术所限，着力塑造的都是迷宫探索与成长体验。虽然如今《上古卷轴》这样的沙盘探索类RPG大行其道，但开发商们也在不断摸索，将传统的巫术玩法包装在亮丽的画面和各式可爱角色下，近些年逐渐涌现出来的《世界树迷宫》《圆桌学生会》《剑与魔法学园》《冬宫》等游戏莫不如此。上述游戏的玩法基本类似，游戏通常轻视剧情，只有设计复杂的一座座迷宫和大量怪物。玩家要从几十种各有特点的职业中组出一只小队，将迷宫的每一个角落挖个底朝天，一边寻找各式各样的密道和宝箱，一边培养人物加点买装备，战斗方式当然必须是“踩地雷”并按速度决定出手顺序的标准回合制战斗——这种战斗方式最为平衡，也最能体现出团队配合的意义。新瓶装老酒，香醇不减，复古的回合制迷宫探索游戏（DRPG）依然以其严谨的战斗系统和探索地下城的乐趣赢得了玩家的芳心，单是《世界树迷宫》就推出了5代之多。今年上半年依然有《女神异闻录Q》《剑之街的异邦人》等数款作品将与玩家见面。

“仙剑3”的主策划王世颖曾对此吐槽，当年由她构想的“仙剑3外传”其实是一个类似《特鲁尼克大冒险》的3D迷宫游戏，上手容易，节奏紧凑，随机生成迷宫，强调团队配合战斗……结果游戏在开发过程中却因为程序力量薄弱和营收方面的压力，不得不继续沿用“仙剑3”的玩法，回到了重剧情轻系统的老路。沿着这条封闭僵化的老路一路发展下来，就发扬光大成了三步一哨五步一岗的国产互动连续剧——从城这头到城那头，主角一行每见到一个小贩都恨不得忧国忧民高谈阔论一番，还附带类风湿一般比常人慢五拍的举手投足。如果再引进页游里的自动走路系统，玩家完全可以放开鼠标，让电脑尽情跑个40小时完成通关伟业。

别说是RPG，甚至在剧情占据游戏95%以上分量的文字冒险游戏ADV中，拥有好的系统设计也会占尽优势。倘若《逆转裁判》没有法庭辩论，《极限脱出999》没有出色的谜题与多结局设定，《街》和《428》没有多名主人公视点交织轮流发展剧情解开谜团的玩法，也只不过是平庸的电子小说罢了

（还没有语音）。甚至于那些只提供几个选项的电子小说，拥有一个有趣的玩法也会大大加分。拥有40个死法各异结局的《Fate/stay night》，通过手机短信和通话决定世界走向的《斯坦因之门》，猜透女孩心思才能提升好感度的《君吻》都是其中的佼佼者。在这个领域，AliceSoft无疑是一位大拿。就他们旗下的作品而言，无论是拥有完整的RPG玩法，将H作为战斗胜利的奖励的“兰斯“系列和《斗神都市》系列，还是可以自己导入动漫人物进行性交易的休闲游戏《校内赤线区域》，都让人动力十足欲罢不能。甚至是以传统选项为游戏核心的《母娘乱馆》，都以“怀孕”为终极目标设计了有趣的攻防战，玩家需要在NTR与被NTR间且攻且守，吃着碗里的看着锅里的，比其他厂的“纯爱”更有可玩性。

Riot Games的首席剧情制作人Tom Abernathy认为游戏应该注重对角色的刻画，而不要太纠结于去设计错综复杂的剧情。事实正是如此，如果在对战前先来个半小时的背景知识普及，很容易吓跑玩家。反倒是当玩家沉浸到游戏中后，就会不知不觉去探寻德邦总管和嘉文四世到底有何“基情”，提莫队长为什么要前来送死，从而了解到整个游戏世界的故事。

游戏的剧情表现形式绝不是只有对话一种！《黑暗之魂》中的全部对话可能还没有国产RPG的一小关多，但游戏

分类： 仙剑忆往

在仙剑三的开发后期，我就已经开始构思仙三外传了。

按照最初的构想，仙三外传是一个类似《仙剑客栈》的衍生产品，重系统而轻剧情。当时是打算做一个纯粹的迷宫游戏，系统方面有很多创新，会采用3D自动生成迷宫场景的技术，类似《.HACK》那样。标题就叫《仙剑奇侠传三外传之孤男寡女的迷宫大冒险》，争取创造中文RPG游戏名称最长记录呢！

我个人是非常喜欢迷宫RPG的，《风来的西林》、《杜鲁尼克系列》、《路行鸟迷宫系列》、《恶魔塔》、《巴洛克》、《仙窟活龙大战》、《Diablo》、《Blaze&Blade》……都是我的最爱。对比其他RPG，迷宫RPG更加简洁爽快，节奏紧凑，又不用太费脑筋，没有过多的上手门槛，是很好的消磨时间的工具，最能体现RPG游戏的休闲性。所以，在设计这个“孤男寡女的迷宫大冒险”的时候，我尝试加入了很多独特而创新的系统，以风水、地脉和人体经络作为迷宫的核心文化支柱，战斗系统方面更强调角色配合，试图创造出“像真人一样会思考的同伴”的感觉，也就是以单机游戏去模拟网游中的组队战斗。

但是，现实是残酷的，仙三结束之后，团队走了不少人，尤其是程序方面，人员力量很薄弱了，加上周期和营收的压力，仙三外传不得不纳入正传系统，基本沿袭仙三游戏系统，回到重剧情，轻系统的老路。最终的仙三外传，继承了地脉迷宫，继承了赠送和援护系统，其他就都封存在纸上心中，成为永远的蓝图了。

王世颖关于“仙三外传”的一些回忆，如果她最初的设想得以实现，“仙三外传”还会成为后来的“问路篇”吗？

将剧情完全融入到了关卡设计中，一副盔甲、一个魔法的背后可能就有一个美丽的故事。很多独立游戏也是如此，从只用黑白二色表现生死离别的《地狱边境》，到主角只身闯荡错综复杂的车站的《新宿车站迷宫》，都是没有一句台词但体验绝佳的作品。咱们再回想一下《时空幻境》最后用倒带手法将剧情全盘逆转的神来之笔，如果配个话唠为您细致入微地解说倒带手法的中心思想，恐怕游戏意境也就全被破坏了。

《恶之华》本是以剧情描写为主的青年漫画，但在漫画的倒数第二回，作者押见修造大胆地采用了零台词的狂放手法，将故事完全融入到了动作与背景之中，几十页漫画中满是用青春谱写的乐章。不管是漫画里的大片空白，还是电影里连续几十个镜头的默片，都是艺术创作者到故事高潮时最爱用的烘托手法。文字其实是最廉价的一种表达方式，用最少的文字表现最丰富的剧情，才能体现编剧的功力。写长虽易，写短不易，且写且珍惜。

说到底，虽然剧情并非游戏的必备要素，但有优秀的剧情也不坏，不管是《生化奇兵——无限》中主角与伊丽莎白在天空城中的奇妙旅行，还是《最后生还者》最后乔尔的冲冠一怒与意味深长的谎言，亦或是《口袋妖怪黑白》中对诗人一般的反派人物N的塑造，这些剧本都为游戏赋予了一个个鲜活的形象，从而在整个系列中脱颖而出。**我们绝不排斥优秀的剧情，但编剧应该惜字如金反复推敲。只会写文本的三流策划编出来的大段充水文字，根本不配称为游戏。**

用情节来体现角色

“喜欢日漫的人都知道它们的角色有各种属性……而日本的Galgame制作人早已提出过这个结论——卖剧情不如卖角色。”

■说书人 西塞罗

最近制作《英雄联盟》的Riot Games有几条新闻，第一条是顽皮狗的大拿——《神秘海域4》的制作总监Justin Richmond跳槽到了那里；第二条是他们在GDC上做了报告，说对于玩家来说剧情不怎么重要，角色才重要，也就是说，当你觉得一个游戏剧情好的时候，很有可能是——这个游戏的角色好棒好酷好萌哦。

在文艺批评里，很早就有这样的说法，剧情只是一个框，作者要表现什么的，哲理啦，风土人情啦等等都是这个框里的内容，而且经过大众口味的洗礼，千百年来情节的套路不过几种，才子佳人，公主勇士，穷小子与灰姑娘，“主线剧情”大概就这么几种。只有旷世大家才会写出《红楼梦》“白茫茫大地真干净”的这样的结局，一般人绝对难以驾驭这样的故事。

电影叙事则更进一步，因为有了镜头语言，许多信息都放到了镜头中，商业化的电影剧作中，漂亮女主角是必须的，多少比例文戏多少比例武戏是确定的，许多观众看完电影一边啧啧称赞，热泪盈眶，另外回味剧情时发现“XX史诗巨片好像也没啥东西”——因为剧情这个框确实都是大俗套，不落俗套的，


《樱花大战》将动画运作角色的手法运用到游戏中


《最终幻想13》是角色和剧情搭配失败的典型例子

是放在框中帅男靓女的表演和导演摄像精巧的信息编织。

所以Riot的总监发表“剧情不是最重要的，角色是最重要的”，也就可以理解了。作为《英雄联盟》的开发商，他们角色不止要做出不同的形象和技能，它们的形象和技能体现出了角色的特色——职业，背景，爱好等等，玩家不用看背景介绍，角色们的个性就在玩家心里立起来了。不仅《英雄联盟》这种不需要剧情的游戏，其他的游戏也是一样，游戏的剧情同样只是一个框，它把你带向下一个关卡，交代为什么这个关卡杀外星人下个关卡打虫子，卖角色也不仅是《英雄联盟》这类游戏里的专利，其他游戏都存在这个现象。

喜欢日漫的人都知道它们的角色有各种属性，“攻受”“傲娇”“病娇”“天然呆”等等，这可是日本人从他们几十年动漫制作经验里提取的“角色精华”，无数的后宫动漫和Galgame只要将人物形象和性格联系到一起，就保证了受众基本盘。不少后宫动漫中还大大利用了受众代入感，主角大多是毫无特点之辈，但就是偏偏受到各路美女的欢迎——这不就是我们青葱时期面对班花校花时大做的白日梦么？

游戏的代入感比起动漫和电影就更胜一筹了，我们操作的就是主角，主角就是我们在游戏世界里的化身，英雄还是情种，都是我们摸着手柄/键盘一路点下来的！很多年前，日本的Galgame制作人就已提出过这个结论，“卖剧情不如卖角色”。日本著名的《樱大战》系列就是剧情烘托角色的好例子，它虽然是个AVG+SRPG游戏，不过它的制作人广井王子是从动画领域转来的资深人士，将动画运作角色的手法运用到游戏中。游戏中的架构很明显都为了凸出角色服务，首先是将游戏的关卡变成类似于动画的“剧集”，游戏在前期中，每一集都以一位女角为主要角色，展示她们个性，再不冷不热的做掉几个小Boss，然后再用一集来凸出女主角真宫寺樱，同时主线剧情突然由缓到急，玩家操作大神率领同伴们面临决战，乘着玩家还没回过神的时候乘热打铁，用牺牲队友的手法来选择自己的“真爱”，将剧情矛盾烘托到极点。作为一代经典，《樱大战》在角色创作上也做了许多后来人不敢做的事，除了真宫寺樱、神崎堇这样的常见的热血女主角和冷傲大小姐，还有桐岛神奈这种严重中性化的豪爽空手道高手。就是因为这样的创新，《樱大战》才能成为世嘉在土星主机上最成功的原创品牌，品牌一直辐射到持续数年的舞台剧公演。这些年“情节服务角色”的例子也是举不胜举，例如大家熟悉的“轨迹”系列，尽管现在“轨迹”早已沦为“挖坑不埋”的典型，每作剧情大纲也都是埋以几个剧情伏笔，最后来个大颠覆，但是玩家们仍旧趋之若鹜，边骂边玩，忍不住每作都掏钱去看人气角色们的命运。

日系游戏中的角色和剧情搭配失败的例子也不是没有，这两年比较显著的就是《最终幻想13》。《最终幻想13》看起来有个煞有介事的严肃世界观，但是它的角色就太过动漫了。在游戏中御姐雷霆一脸严肃的要救妹妹，热心青年雪诺从头到尾脑缺似的要救女朋友，正太霍普永远念叨着“你杀了我妈妈”，最离谱的是“治愈系妹子”香草，游戏中想表现的健康开朗，但是她“健康开朗”过了头，不仅每次说话都是一副没啥心肠嘻嘻哈哈的样子，走路姿势也十分奇葩，上身扭秧歌下身跳芭蕾。在《最终幻想13》中，情节就没有很好的把角色和世界观串联起来，一群应该生活在日式动漫的人跑进了一个奇幻/科幻并存的严肃剧里，结果它的角色虽然引人注目，但让人觉得不可理喻，香草还被一些国外媒体单独作为缺点拿出来提，角色失当，情节自然也不会让人觉得好，《最终幻想13》最终也难逃进退失据的批评。

现在虽然国产游戏还是喊着“剧情为王”，其实也已经悄悄的在向日本人学习，无论“古剑”还是“仙剑”都在做着腐女生意，在设计时就已经为这些角色贴了标签，游戏中也不缺乏专门展现各类角色性格的桥段，但是毕竟还只学到皮毛，没有进入“情节为角色服务”的境界。哪怕是最早的“仙剑”，李逍遥中庸的性格配上一静一动两位女主角，也是标准的少年剧三角搭配。现在仙剑怀旧中，早就没人提当年震动世人的女主角死亡悲剧了，反倒是“吃到老，玩到老”，“明夕何夕，君已陌路”等等能体现角色性格的话依旧在大行其道。在结局时叫主要角色去死谁都

会，但是要让玩家痛心，之前必须要让玩家喜欢上他。体现角色也并非一定要剧情，《使命召唤》中普莱斯队长、Gaz、Ghost，这些角色也并非因为说的特别多才人气爆棚，有一两个适当时机出现的拉风桥段，配音酷，独树一帜的骷髅口罩就足以令他们鹤立鸡群。现在的国产RPG一味追求大段大段的电视剧桥段，反而大大拖慢了游戏节奏，不如去学习一下外国人是怎么塑造角色的，也许一两个点睛之笔，用剧情去引导玩家爱上角色，之后的事情，会比挖空脑袋多放几个转折多凑几个小时对话要强得多。



在最初玩到《心跳回忆》时，还没有角色的各种“属性”一说，但是现在我们可以轻松的一一对应着套进去

请寻找“YES”与“NO”之间的那个“OR”

“游戏有剧情会成功，没有剧情也会成功；游戏没有剧情会失败，有剧情难道一定就不会失败？”

■说书人 陆夫人

一、个人更喜欢简短一些，让我们来开篇点题

我们那位拳头的首席设计师说的没错。纵观整个游戏历史，一款游戏的成功和这个游戏的剧情强大与否，乃至于游戏剧情存在与否都是没有直接关系的。自然，一个游戏里面角色塑造的成功与否也是跟剧情没有任何直接关系的。下面让笔者来给诸位解释。

1，历史原因，稀少的选项让剧情成为了“可选”而不是“必备”。

我们认识马里奥，我们同时也认识“白人”“红人”“放炮的”“忍者”“放屁人”“长角的”等等当时不知道名字的，可能现在仍然不知道人家真名叫什么的游戏角色，童年的老一代虽然能接触到8位机，玩得到现在大家天天喊着怀念的老游戏，然而那些游戏中的剧情、人物来历甚至是人物名字我们都不甚了解，可就是对其印象深刻。举个个人的例子，我们可爱的马里奥大叔，他在笔者心中的印象很深，相信很多玩家也知道这是任天堂塑造的成功游戏角色之一。然而，笔者虽然在学龄前的时候就记住了这位水管工大叔，可是直到上了中学才知道原来这个叫做《超级马里奥》游戏是有一个管工救公主的剧情的，才知道数次通关后蘑菇男后面还有个桃子公主存在的。

我相信有一定数量的玩家也经历过类似笔者这种情况，那么在完全无视剧情存在的情况下，我们为什么能够记得住马里奥？那就是我们想要记住这个游戏，因为喜欢或者因为别的什么，而要记住一篇“论文”的要点是记住纲，记住关键点，这就是主角之于游戏的作用，加深这种印象的方法固然有剧情带入这一条道路，但在那时候还有一招，那就是反复的玩这一个游戏。为什么反复玩？无所谓，不论是马里奥在那时候有多么好玩，不论是你童年多么想通关，不论你是童年大家都玩你觉得自己不玩一下不合群……都无所谓，结果就是我们很多人都反复玩而形成了记忆。对了，这里还有另外一个小原因，那就是当时硬件容量也不允许商家多做一些剧情，剧情从文字表现到图画表现到动画/演算表现再到带入式，这些只能用一遍的东西实在是装不下，那时候的商家索性就把精力和容量都放到游戏可玩的内容之上，多给大家一些玩的，少给大家一些看的，大家能选择的游戏也大多是能玩的，那个阶段的成功游戏人物大多是因为这个原因，历史遗留问题，不可逆。但是历史存在的这一事实，不可改。

2，玩家原因，不需要剧情的“玩家”是不需要剧情的

好吧我知道这一阶段的开篇语有些拗口，咱们还是从例子来解释。

第一个例子就是知名的“GTA”系列，GTA系列前几代不会讲故事的问题我们尚且不论（当然这和之前的角色没有配音和对白这些可以带入剧情的元素也有关系），很多人玩这个系列仍然想体会的只是操纵我们的黑人/白人主角乱逛，提着枪支弹药上街“突突突”，开车撞人或者开飞机高高飞再坠毁，一遍一遍反复不绝。可是不会讲故事的GTA是真的没有故事可讲么，不是的。实际上个人询问过一位GTA忠实粉丝，他能把GTA的所有剧情细节乃至于很多系列里面主角配角的原型和桥段的致敬都说出来，可谓如数家珍，而且其也不止一次的向我表达了GTA系列的剧情的伟大。不过…在GTA中宣泄现实生活中压抑的情感，在GTA这个拟人的环境中去做、去体会、去实践自己可能一辈子都不会做的事情。我仍然坚信当年上千万套的销量里面肯定有几百万不是为了剧情而买的。

第二个例子是《Angry Birds》和《Flappy Bird》，后者且不论，我们知



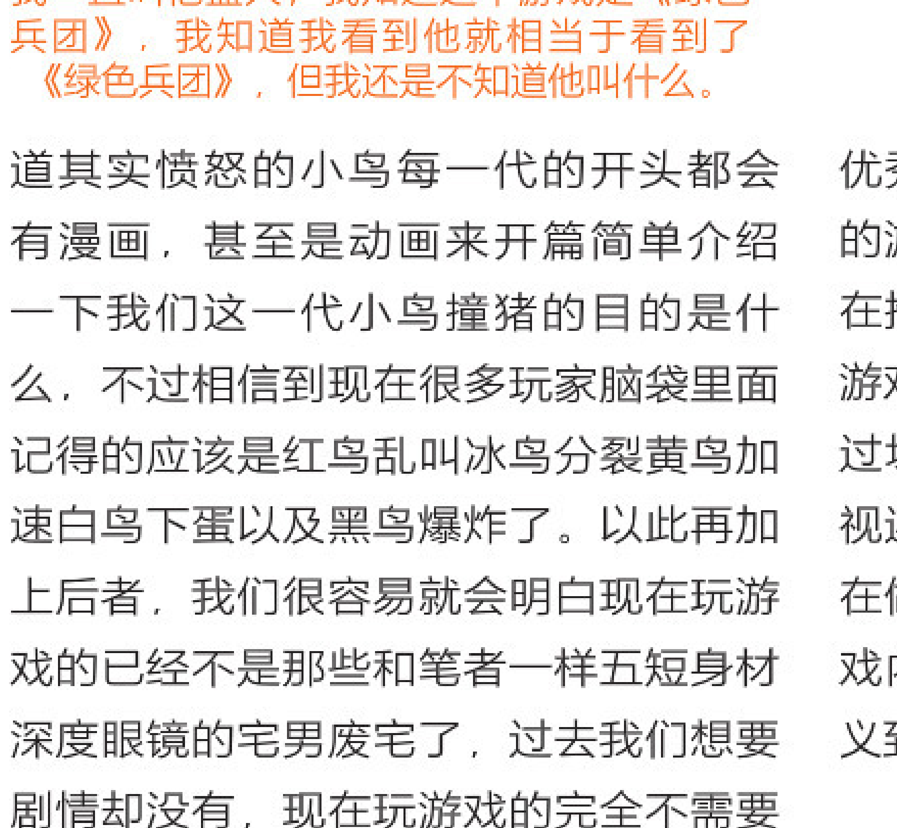
我一直叫他蓝人，我知道这个游戏是《绿色兵团》，我知道我看到他就相当于看到了《绿色兵团》，但我还是不知道他叫什么。



呃，都玩过，一个都不认识



《愤怒的小鸟》的剧情？Who cares。



道其实愤怒的小鸟每一代的开头都会有漫画，甚至是动画来开篇简单介绍一下我们这一代小鸟撞猪的目的是什么，不过相信到现在很多玩家脑袋里面记得的应该是红鸟乱叫冰鸟分裂黄鸟加速白鸟下蛋以及黑鸟爆炸了。以此再加上后者，我们很容易就会明白现在玩游戏的已经不是那些和笔者一样五短身材深度眼镜的宅男废宅了，过去我们想要剧情却没有，现在玩游戏的完全不需要剧情，他们需要的只是打法空余时间的点点点，划划划和杀杀杀，然后记住自己在“点划杀”时候操纵的角色样子然后随大众高呼一个“可爱”即可获得聊资，为什么需要剧情？

二、剧情不是必要的，但却是很多游戏不会割舍的

是的，没有剧情死不了，很多游戏也正因为如此而不靠剧情“发家致富”了，可是在这种情况下，不知道为什么这些游戏反而在后续作品之中又将剧情重拾回来。

比如在去年十分流行的四人合作小品游戏《Sanctum2》和《Payday2》，这两者的前作因为新颖的创意都获得了成功，不过这两者也有一个共性就是在优秀的游戏创意和游戏内容之下，他们的游戏剧情部分却是相当匮乏了，因此在推出了续作之后他们首先加强的就是游戏剧情，St2加入了很多的梗和更多的过场，而Pd2则直接制作了一套网络电视连续剧给游戏的剧情增添色彩。他们在做了剧情的噱头之后才将新一代的游戏内容缓缓道来。这……剧情存在的意义到底是什么？

三、剧情存在的意义，是给喜欢游戏带剧情的玩家而准备的

现在是网络时代，生活在网络时代中的我们逐渐逐渐被二元化所影响，所麻木，对于眼前的事物只知道判断它的正负、它的善恶、它的真假、它的对错，完全不允许甚至可以说可以说是完全无法理解“YES”与“NO”之间会有一个“OR”。游戏有剧情会成功，没有剧情也会成功；游戏没有剧情会失败，有剧情难道一定就不会失败？君不见一年之前国家体育队的某位风格无限运动员还不知道电子竞技是国家体育项目这个事情，抛出“世界冠军也能玩出来”这种低级言论。如果说我和那位运动员都是“游戏”，而“是否知道电子竞技这个事情”等同于“游戏中剧情的存在与否”——那么很明显我知道他不知道，我有剧情他没剧情——但是人家比我混得好啊，有待遇有美女有人顶，有未来有错误有人顶。而屏幕后的笔者？穷酸什么之类贬义词往身上丢都是恰如其分的，我有剧情啊，有什么用呢。所以不用在这个事情上考虑太多，觉得一个游戏没有剧情就不是好游戏的玩家就请不要去评判那些没剧情的游戏，人家都没剧情了你非要过去来两句是为什么？觉得游戏有没有剧情无所谓的玩家也不需要去还击什么，你们剧情有没有都无所谓，人家说什么为什么还非要有所谓呢？

当然，个人最后想说的是，拳头公司的设计师先生说的这番话虽然是对的，然而这番话的主要目的还是因为自家公司的某款MOBA一直被玩家在缺乏剧情和缺乏世界设定这一软肋上疯狂打压而感到怒不可遏的反击，但因为心虚而无法泄怒，不得已玩的这样一个文字游戏。我前文已经说了，有无是无需争论，但是你已经打算有了而且做了却不做好，反而在这里辩解，这难免会让人觉得这位设计师乃至这款游戏都有些“市侩”——这，也是真正意义上的诡辩。

谁说剧本的价值仅限于欣赏？

“对于游戏这种强调互动性的产物来说，被动的欣赏不是关键，身临其境的体验才是重点。”

■说书人 R.M.Nixon

关于他的往事，我们知之甚少。

我们只知道以下这些事实：他孤身一人，栖身于一所破旧的公寓中，罐装啤酒和外卖披萨构成了他的正餐菜单；在酒吧的片刻消遣，偶尔再去录像带租赁店找找新片子，加上剪报和任天堂的NES，这就是他的全部业余生活；他沉默寡言，从未吐露过真名实姓，我们只能通过那件几乎永远不会换下的棒球夹克外套来给他冠上“Jacket”这个外号；他的座驾似乎是DMC-12，一种Geek或者说Nerd味道十足的老款跑车，但他的行为模式显然与以

上两者完全不是一个路数——每隔一段时间，就会有一通诡异的电话打进他的公寓，随后他会按照指示来到电话中提到的地址，戴上模样古怪的橡胶动物面具破门而入，开始展开技术娴熟的屠杀行动——几乎不会留下任何活口，当然，例外情况还是存在的。

这就是发行于2012年的《迈阿密热线》，一部讲述蒙面连环杀手生涯经历的独立动作游戏。以常规的标准来看，排除粗糙血腥的画面和怪异扭曲的BGM不论，这部作品的剧情演绎手法只能用“支离破碎”来形容。猜猜看，从玩家的实际体验来看，这部另类十足的游戏又值得给出什么样的分数？

上篇 “看上去很美”的悖论：“游戏电影化”不能承受之重

不知不觉间，“游戏电影化”已经从一句广告词式的空泛口号逐渐变成了“当前业界的领先潮流”。顾名思义，所谓“电影化的游戏”通常所指的便是那些画面流畅精美且包含丰富的镜头语言元素、配乐气势宏大且拥有完整的真人语音台词演绎、剧情内容曲折离奇足以让大多数玩家产生“颇具深度”乃至“内涵十足”印象的作品——值得一提的是最后一项似乎尤为重要，为数不少的玩家（其中以RPG爱好者居多）至今依然相信“剧情至上”是“游戏电影化”成功的关键，理由不外乎便是“唯有细节出众且内容曲折的剧本才能充分展现角色人物的魅力”，以及“深刻的内涵离不开复杂的剧情”一类的说辞。然而，尽管众多游戏厂商付出的努力有目共睹，但玩家对此的买账程度却并没有随着成倍增长的制作投入而逐步提升——对于如今的玩家来说，面对那些潮水般涌来的“电影化大作”，花钱购买或者下载破解版并不是唯一的体验方案。**事实上，越来越多的玩家开始选择“游戏不用玩”这种间接体验游戏剧情的替代手段：点开如今的主流视频网站，在“游戏”分类下最热门的内容除了各种电竞比赛战报之外，各种附带解说的游戏流程Live视频也占据了可观的比例。尽管从侧面证明了游戏品牌的吸引力尚未退色，但对于开发商来说这可不是什么值得高兴的结果：玩家都去看不要钱的解说视频不来玩游戏，货架上无人问津的拷贝又该卖给谁？**

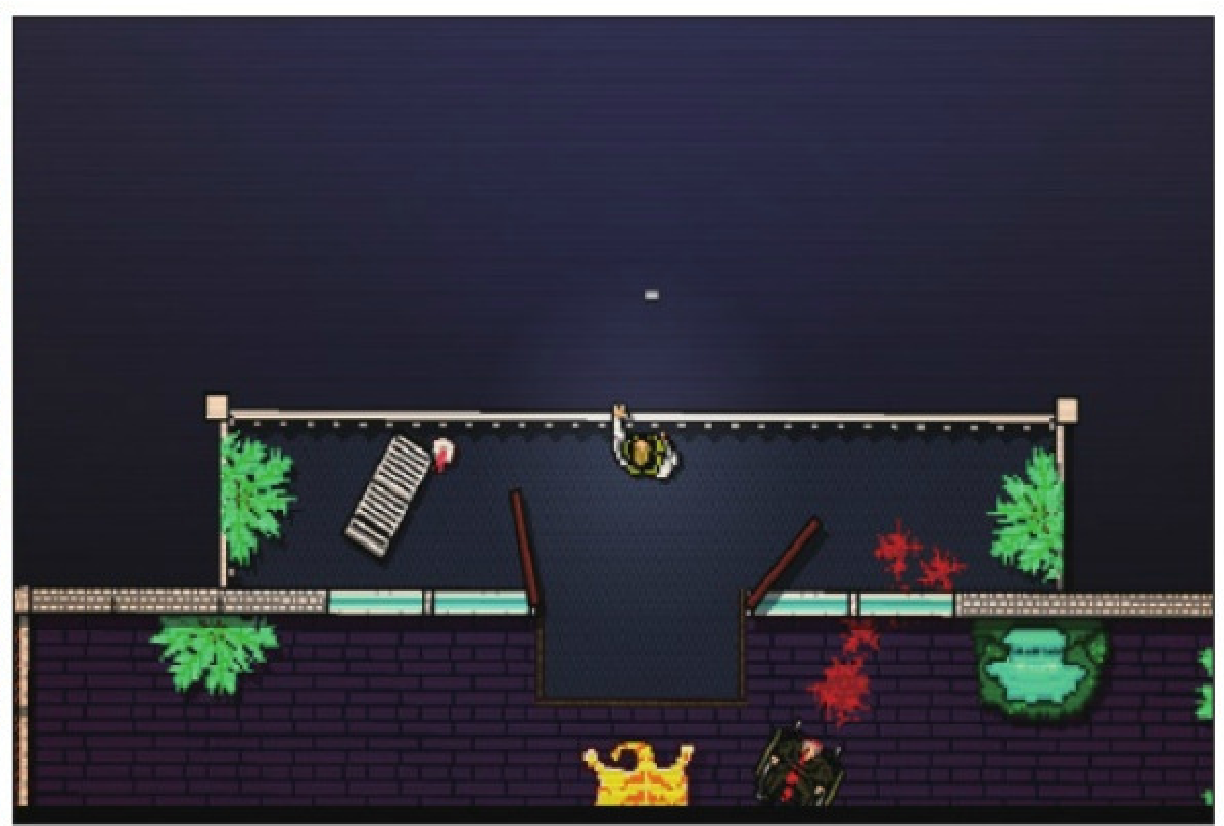
那么，究竟是哪个环节出了问题？对于大多数尝试以“电影化大作”姿态登场的游戏来说，“叫好又叫座”只能是遥远的奢望——这倒并不一定意味着这些厂商不够努力，实际上，如今决定游戏素质高低的关键因素除了开发商的技术水准与敬业程度之外，最直接的原因只有一个——资本。

尽管开发“电影化的游戏”不见得要像真正拍电影一样花重金聘请大牌明星，但制作精美的画面、出色的配乐、乐趣十足的游戏系统外加内容丰富的剧本同样花费不菲。由于低端市场的份额几乎已经被移动游戏彻底夺走，对于据守在残余地盘上的传统商业化游戏来说，决定销量的关键早已从“创意”转向了“技术”——出色的创意固然可以制作出游戏性十足的作品，但这种空有“游戏性”的作品又有多少把握可以吸引轻度玩家的关注？进而从除了便携性外几乎一无是处的移动平台游戏领域分一杯“低端市场”的残羹？又有多少“游戏性”会变成手游平台作品抄袭模仿的范本？答案不言而喻。另一方面，尽管技术不是万能的，但对于只剩下中高端市场可以一搏的传统游戏厂商来说，没有技术是万万不能的。而要想真正发挥技术的力量，充足的资本供应又绝对是必不可少的。归根结底，“电影化的游戏”要想成功，预算方面肯定不能吝啬——然而这恰恰又是大多数传统游戏开发商的软肋所在。没钱还想走“电影化”的高大上制作路线，唯一的出路就只有节约烧钱项目的开支，再利用“软实力”来努力弥补这些短板造成的缺陷。显然，“出色的剧本”——换言之就是优秀的剧情和角色塑造似乎就成了这些囊中羞涩的开发商“天经地义”的投入重点。

然而，尽管剧本创作看似无需过多的硬件资本，但在这个快餐化游戏大行其道的时代，要想创作出能够让大多数中高端玩家静下心来用心体验的剧本简直就是难以完成的任务，因此游戏厂商只得退而求其次，选择“投其所好”的思路来塑造针对某一类人群喜好而设定的角色与情节，最终的结果就是尽管取得的销量与口碑依旧说得过去，但“受众面变窄”也成了不争的事实。另一方面，由于在剧本以外的投入有所降低，“游戏性”或者说互动乐趣方面的表现明显变得差强人意，越



一开始的游戏内容无非就是大杀八方，直到遇到了这位只有一段台词的女主角……之后的内容依然是大杀特杀，但目的截然不同


尽管斯人已逝，尽管复仇无法让她重生，但在此时此刻，大多数认真体验过这部游戏的朋友想必都会长舒一口气吧

来越多的作品变成了"看上去很美"的鸡肋，越来越多的玩家选择"游戏不用玩"的视频Live就变成了顺理成章的结果。传统游戏似乎已经逐渐步入了难以为继的发展困局。那么，有效的出路到底在何方？

下篇 身临其境的复仇之旅：《迈阿密热线》的剧情魅力核心

让我们回到这篇短文的开头。正如最开始的那段文字所述，从基本的内容要素来看，《迈阿密热线》的剧本简直可以用"一塌糊涂"来形容：滥俗的创意，平庸的桥段再加上面目模糊的角色，如果写成文本的话，绝大多数玩家都会相信这些剧情以及角色一文不值。然而，决定游戏素质的并不是这些通过侧写得出的印象，从玩家的主观视点来看，这部作品的素质究竟如何呢？

还是让我们用实际体验来说话：在上手初期，《迈阿密热线》给人的体验无非便是"无脑杀戮"一类通常用于形容B级片的标准印象——毕竟，在这个阶段Jacket处理任务的唯一手段就是"屠戮殆尽"，开发者精心设计的"弄死杂鱼的100种方法"更是有力地加深了这种感受。然而，当游戏情节进展到第一个活口出现在Jacket的任务中时，整部游戏的基调悄然发生了改变——那就是女主角登场的桥段。然而，尽管沉默不语的Jacket没有与这位新角色发生任何言谈交流（事实上，我们的主角在整部游戏中压根就没有任何台词），但一些细微的变化依然出现在了任务之余的闲暇生活中——原本脏乱不堪的旧公寓逐渐被整理得条理分明，而那两张一点一点靠近的单人床也在侧面印证了所有变化背后的含义。浑浑噩噩的杀戮生涯渐渐出现了一线光明，但这点来之不易的亮色立刻被无情的报复彻底湮灭——结束了又一轮屠杀任务之后，Jacket照例返回了自己的公寓，出现在他面前的却是已经被击毙的女主角，紧接着依旧端坐在现场的面具杀手（和Jacket自己扮演的角色如出一辙）干净利落地用无声乌兹冲锋枪撂倒了Jacket，画面顿时变得一片黑暗。

这就是《迈阿密热线》终盘之前的剧情简介，看上去着实有够无聊——然而，正是因为有这些乏味桥段的铺垫，最终的复仇行动才会显得如此惊心动魄：经过一小段犹如噩梦的过场剧情，恢复知觉的Jacket发现自己躺在了医院的病床上，耳边还传来了医生与警察喋喋不休的对话。尽管重伤未愈的身体依然行动不便，但Jacket依然挣扎着逃离了医院回到了自己的公寓。面对那只剩下一片狼藉的房间，以及残留在地板上勾勒女主角尸体的白色框线，Jackst没有流泪，没有悲叹，甚至没有留下任何只言片语——他的选择仅仅是从洗衣筐中翻出自己的棒球夹克换下了身上的病号服，然后毫不迟疑地开车闯入了迈阿密警察局，用娴熟无比的技术撂倒了数量可观且全副武装的挡路之辈并顺利取得了完整的警方调查档案，随后根据新的线索马不停蹄地展开了针对幕后黑手的追杀——在这整个过程中，Jacket没有浪费哪怕一秒的时间，所有的情节、桥段乃至BGM的激昂旋律都指向一个明确无比的目标，那就是复仇。最终，当最后一个拥有反抗能力的Boss宣告败北之后，这个看上去已经与狂人无异的家伙狞笑着向Jacket——以及所有守候在屏幕前的玩家——喊出了一句宣言：

"致你的敬意！"

随后，这个疯子举枪射穿了自己的太阳穴。

之后呢，Jacket捡起了自尽者丢下的手枪，登上电梯来到了仇家头目的面前，听过这个大头目的遗言之后，Jacket举枪击穿了他的头颅。畅快淋漓的复仇至此宣告落幕，悠扬平缓的片尾曲响起，Jacket推开大头目尸体背后的大门，来到阳台上，扯下伴随自己杀戮生涯一路走来的橡胶面具，点起了一根香烟，又摸出了一张照片。最后欣赏过一眼之后，Jacket松开了手指，任凭照片随着微风飘向远方。描述这个面具杀手生涯经历的故事终于划上了句号。

说句实话，这段尾声故事的剧情非常简单，而对于已经熟悉操作的玩家来说，完整地体验这部分剧情所需要的时间仅仅是15分钟。没有任何声泪俱下的情绪宣泄，但这段放弃所有多余元素的极简确实淋漓尽致地阐述了"复仇"这个名词的完整定义——更关键的是，整个诠释的过程完全是由玩家自己来控制的，"沉浸感"已经完全不足以形容这种体验，"化身"恐怕才是这场复仇之旅的最佳概括。

没错，对于游戏这种强调互动性的产物来说，被动的欣赏不是关键，身临其境的体验才是重点。就某种意义来说，赐予所有剧本元素完整定义的现代主义风格恐怕并不是唯一的明智之选，忽略权威化的诠释，利用符号化、象征化的元素来鼓励玩家结合自己的思想对游戏的主题进行理解，对于如今已经逐渐步入编剧困境的传统游戏来说，这种后现代化的风格未尝也不是一种值得尝试的新思路。

剧情统领游戏

"游戏本就是从眼到脑的复合享受，像宫本茂那样偏执地追求游戏性的作品，大多已经或者即将成为手游。"

■说书人 Dawn

剧情创造世界

想（gǒu）象（xuě）真是一项美妙的人类本能。1944年，美国心理学家海德和西美尔制作了一段没有情节的动画短片用于心理学试验，其中三个角色是运动的三角形、方形和圆形，然而受邀观看短片的114名测试者中，有111人声称看到了一出三角恋故事。

经过想象力的来料加工，哪怕再无趣的世界，也能由此变得鲜活动人。编造故事成为一项了不起的壮举，从娱人娱己的行为发展为一项蓬勃的产业，这些从业者是先知、吟游诗人、诽谤者、老奶奶、叙事诗人、相声演员、剧作家、电影导演，以及游戏制作人。"获悉"故事是一项刚性需求，只是它化为了不同的表现形式而已，这样算起来，

一项调查显示，平均每个美国人每年可以计算的花在故事上的时间至少在2000个小时以上。

既然如此，游戏也应同属于故事的嫡子嫡孙，很大一部分类型的游戏也的确被外界称为“交互式故事”。如果在电子游戏的雏形阶段，简陋的视觉层面只能让游戏在娱玩性尽其所能，那么如今技术瓶颈基本突破，依然任由剧情成为薄弱的短板，无疑是一种偷工减料和不思进取。《星之海洋4》的制作人山岸功典自信地说：“电视游戏是剧情的更好载体，它在为用户提供更为深层次的感动。”不光是RPG，游戏要努力跻身于艺术的行列，就不得不注重文学维度上的趣味，比如说好一个故事。

从商业价值来看，价值的变现确实追求短平快，在架构世界和设置情节上厮磨太久，急躁的开发者耗不起，《战神》系列制作人David Jeff就叫嚣：“把剧情放在游戏性前就是浪费时间！”开发思路通常是娱乐性放在首位（Gameplay comes first），关卡设计先行，然而每款志在成为“年度游戏”的大作，都必须在优异的技术之外努力弥合剧情叙事和游玩体验的沟壑，例如赢得200多家媒体的“年度最佳游戏奖”的《最后幸存者》，本身玩法并未突破系出同门的《神秘海域》系列，但在气氛营造、节奏把控、镜头语言等叙事技巧上，已是本世代的集大成者，尤其是剧情结尾的神来之笔，让其回味隽永。倒是同样载誉无数的《泰坦降临》只充斥着枪枪枪的草莽气息，若要问鼎“年度最佳”就显得不够。

创意很少能完全凌驾于故事之上，相反，由故事驱动的游戏却不胜枚举。游戏本就是从眼到脑的复合享受，像宫本茂那样偏执地追求游戏性的作品，大多已经或者即将成为手游。

剧情挽救局面

游戏和电影还有另一个共性，它们都是一种“露馅的艺术”——其苛刻在于，“好是正常的，而不好则是显而易见的”：再精彩的玩法设计如果缺乏合理剧情的串接，难免沦为碎片化的关卡制游戏，就像最新的《神偷》，其中徒有偶尔灵光一闪的漂亮关卡，却充斥着“让人反感的城市地图和味如嚼蜡的剧情任务（IGN评语）”。

有意思的是，在国内环境下，剧情甚至凌驾于玩法之上，玩家对国产团队的技术实力相对宽容，毕竟摆脱技术落后的桎梏并非一蹴可就，有钱也买不来，但是期许更多地聚焦于剧情，国产游戏在这点上没理由不接地气，于是剧情成为国产游戏的最后一条出路和退路，尤其是面向国内颇有情怀的老玩家，西山居重启单机版《剑侠情缘》，河洛重组意欲打造《武林群侠传2》，老玩家期待的首先就是剧情。然而，如果国产游戏在叙事的审美和修养上也出现“跛脚”，这就是最无法容忍的，事实也是悲观的，市面上绝大多数的国产游戏仍在贩卖廉价感动，《雨血》的制作人梁其伟就痛陈“剧情至上”已经成了国产单机一大坑，而更要命的是，“这剧情的编写模式在十几年的发展中竟然没有任何创新”。

谁不在乎剧情呢？一种是急着跳过对话的轻度玩家，一种是急着展现玩法的制作人，因为玩家的口味也归功于制作者的引导，微软的一项调查显示，大多数玩家并不在意精细的游戏剧情，因此出自商人的逐利本性，剧情被刻意忽略，《正当防卫》的制作人ChristoferSundberg就刻薄地说：“那些时长6到12个小时的基于故事剧情的3A大作已经没有市场意义了，它们基本就是没有商业头脑！”他们的工作组花费了4个月来设计《正当防卫2》的剧情任务，可是结果只有不到18%的玩家完成这些任务，但这并不妨碍他们所效仿的《横行霸道5》中仍加入了46个支线剧情任务。

每一条“剧情至下”的言论都出自一种语境，或者随后导致了出尔反尔的自我否定。另一名鄙夷剧情的制作者是“雷神之锤”系列制作人约翰·卡马克，他曾认为“FPS游戏的剧情就像A片的剧情一样，可以搞上一点，但根本不重要。”抛出这番言论的背景是1998年，风流不羁的罗梅罗从id脱离后，留在卡马克麾下的几位元老其实也厌倦了“最终幻想加霰弹枪的射击游戏”，还草拟了一份有丰富的角色情节的设计文档，卡马克立马就毙了这份文档，继续埋头开发只有多人对战的《雷神之锤3》，可谓当局者迷。《雷神之锤》系列的确有过短暂繁荣，直到今天还有网页版在坚守，不过随着游戏被越来越多寄予艺术品质的要求，这位说剧情“根本不重要”的人后来还是大言不惭地吹嘘，《狂怒》拥有一个很“深邃饱满”的故事。就此看来，谁敢否定剧情在大作中的定海神针作用?



玩剧情的《横行霸道》和不玩剧情的《横行霸道》是两种东西



如果没有剧本和行为限制，放手让玩家胡来只会造就一个杀马特和色情狂的集散地





火箭科学家从来是以技术来阐释世界的，据传卡马克也是id成员玩D&D桌游时的最乏味的地城领主



人气再火爆的小品游戏依然是小品游戏

恰如卡马克所言，FPS确实和A片一样简单粗暴，诱发玩家的本能冲动，但玩/看多了，这种冲动容易干涸，就如同专业鉴黄师是绝不会将审片作为爱好的。倘若伴随着一种情景沉浸与角色投入（不仅仅是戴上虚拟实景头盔），无疑可以延长这份激情——意思是黄暴固然冲击感官，如果像《龙腾世纪》和《猎魔人》那样，在厚重的剧情中俏皮地蕴含着黄暴元素，让玩家去探索这个的藏污纳垢的世界，经历会有趣得多。

剧情塑造角色

游戏往往隐含着作者意图，尤其是标榜“XX作品”的游戏，很多作品也就带有了鲜明的个人印记。依循情节的脉络，探索的经历就是找寻作者的过程。令玩家懊恼的是，游戏叙事有时候会附着浓烈的作者风格，而作者高屋建瓴的表达，一般玩家难以领会，甚至不太在意，就造成了认知失调以及对游戏失去控制。玩家的恼怒在于，电影化叙事固然酷炫，不过游戏的属性如果被电影全面压制，就更像是一种炫技，最典型的是《潜龙谍影4》，制作人小岛秀夫（他并不参与所有的关卡设计）传达了太多的时代主题和较为艰涩的作者思考，游戏的可玩部分反而位在其次，加上操作流程又相对简短，在玩家看来，高分的媒体赞誉就显得浮夸。

在制作人主导的游戏中，“制作人-玩家”的关系可以等同于文学著作的“作者-读者”的关系：一方表述，一方领悟，一方施控，一方受控，一方消费，一方被消费——连接的桥梁是剧情，共有的财产是角色。作者对读者的一种情感控制，就是让他们对角色投入足够多的“认知资源”，然后二者就形成了“共生”关系，腹黑的作者大笔一挥，抹掉一人或一堆人，读者于是也有了弑亲之痛。不过角色虽然是作者的创造，却又被读者所共享。一个角色代言一款作品的案例不可胜数，经典角色也往往维系着一款产品的价值，因此其生死不由命，全看玩家是否答应，如《潜龙谍影》中“左轮山猫”频频出镜，《生化危机》系列中的“雨伞”企业首脑威斯克百死不僵，甚至传宗接代。

角色品牌的继承性还能玩出一些独辟蹊径的叙事技巧，让玩家印象较深的是《刺客信条3》的前3章：玩家操作着海尔森·肯威进行任务，这位不苟言笑的英国贵族在序章就需要潜入伦敦的一家剧院，完成一场刺杀。而在前往波士顿的航船上，他站立在桅杆之上远眺隐匿在晨雾中的波士顿，标题画面随即浮现，俨然一副主角的范式，随后在城镇中的几个任务所结识到的人物也有几位为美利坚的建国先驱。在系列前作的灌输下，玩家也逐步将海尔森往代表混沌、反抗和正义的“刺客”身份上套，并选择性地收集信息，不断强化这一印象。直到最后，海尔森在绿龙酒馆引荐查尔斯·李加入教团时，通过誓词，玩家才惊异地发觉，他们都属于圣殿骑士的阵营。

《刺客信条3》的这种误导似乎是借用了《潜龙谍影2》平台篇雷电登场的桥段，因此角色的塑造必须寓于剧情之中，他们应该被载于所在时空的编年史，他们曾经对那个可信的世界造成了不可估量的影响，否则角色就仅仅是脱离环境刻画的符号形象，比如辨识度高却说不出有什么故事的吃豆先生和马里奥。相反，在索尼2011年为PS3打的一款广告视频中，各种索系游戏角色乱入其中，当每个游戏角色都振臂高呼玩家的丰功伟绩时，视频那一头的玩家对每一句台词都心领神会，哪怕是Rico的一句呼号：“Helghan, Sector 9！”都足以勾起一段反抗暴政的战斗记忆。

为数不少的剧作者和理论家将故事拆解为各类元素，宣称编剧不过是根据大数据反馈的玩家喜好来进行组装，然而精彩的故事仍然层出不穷地从单调而有限的母题中生长出来，似乎永不枯竭，因为在叙事上，制作人还有足够的技艺储备来玩出万般花样。

游戏的剧情设置类似好莱坞的剧作法，逻辑清晰、视觉热闹越来越成为缔造销售奇迹的商业作品的必备要素，电影与游戏也越来越相互趋同。不过游戏的交互特性使得它让观赏者保留了基本的参与度，正如《大众软件》作者Necromanov所指出的，“游戏所有的电影化叙事、剧情、故事部分，都能和游戏部分的体验达成一致。这将是传统家用机行业和拷贝付费模式，赖以对抗网络游戏、手机游戏和弹性付费模式的最后一种力量了。”我们有理由赞美每一个故事驱动的游戏，它能让每一个用心赏玩的玩家都有了优越感。 P

读编往来

林晓：8神经在QQ上和我说，林晓姐姐，你来做这期读编吧，我有太多感动和惊喜，我写不下去了。于是我就回来了。其实，当我浏览我要报道的内容后，我也有与8神经同样的感受。我甚至，感到了眼角的湿润。

梦想和你们一起，才能实现

“大众软件”APP移动媒体项目众筹活动进行中……

截止时间：2014年6月20日

众筹项目：“大众软件”APP移动媒体项目

众筹资金：1 000 000元

项目解释：这是大软的移动战略计划，大软将运用宝贵的专业经验、丰富的作者资源，以及为读者们带去真正有价值内容的诚意，继承纸质杂志精华风格的传统，来打造一个移动媒体。

大软的移动媒体不仅包括杂志的电子版，更是一个包括移动端，PC网站，行业活动等的电子传媒群体。移动端、网站及社区在整体结构中各自承担不同的功能，最终能够使玩家这个电子媒体群中完成除了玩游戏外的所有需求。

活动页面：http://www.dreamchina.com/projects/60560

相关链结：可在新浪微博http://weibo.com/popsoft，腾讯微博http://t.qq.com/Popsoft以及用微信公众帐号“Popsoft2014”查到。



虽然还不到举杯庆祝的时刻，但看着每时每刻都在涨动的筹资进度条，看到那些或怀念或鞭策或鼓舞的留言，任何一位编辑，都会不由得深深感叹，为大软坚持理想的岁月，为大软读者眷恋青春的深情，更为无所畏惧的明天——因为有你们，你们这些可敬可亲可爱的读者，始终如一，相伴永远。

你们若不离不弃，我们便奋勇争先。

大软，挺住！

每每看到大软，都能想起小时候，那时没有电脑却依然可以了解电脑世界的绚烂多彩，是多么的惬意与感动。我给大软一份绵薄之力，大软还我一片珍贵记忆。衷心祝愿大软长盛不衰！（**焱小飛**）

明年就将成为独立游戏制作人，我几乎每次和别人讨论都会引用大软的观点，为了那些神预言，为了8神经老大！大软挺住！（**谢尔曼_杨_DASIA**）

从1999年到现在，大软陪我一路走来，好哥们儿，我们一起再走15×N年（**五代**）

其实平媒的没落几年前已经早有预示，有人及时跳出，也有人守着那份梦想仍在坚持。尽管步履维艰，但“明知不可为而为之”的精神才让人动人。希望《大软》能一直走下去。（**tomseed123**）



十年大软

大软各种网络媒体的挤压下，仍能顽强挺立着，已经非常不易了！它是纸媒！它虽然叫大众，实际上仍然是小众读物！我不知道你们有多少人是看着大软一点点成长的，也不知道有多少人的电脑技术是从大软里学来的，更不知道有多少人的游戏不看大软不能通关！父母生我们养我们教我们，我们应该孝顺他们，在他们不能自理时反哺他们，这是最简单的道理吧。（**紫魔瞳瞳_Kivi**）

除了中旬刊没买过，创刊号至今基本没落下。我希望手捧最新的大软和孩子一起读，不想只能从旧书堆里翻出大软给他讲我小时候的故事，更希望是。祝大软在新的路上再次扬帆起航！（**GY655**）

从小学开始大软就一直是我获得电子知识的途径之一，记得当时中国单机产业还在不断的发展，大作频出。现在随着国产单机的衰落和互联网媒体对传统媒体的强大冲击，我觉着大软能坚持到现在已经非常不容易了。我会一直支持大软的！加油啊！（**洗衣柜子**）

大软是我对计算机文化的启蒙老师。大软留给我的是书里书外无数的感动。那些文字带来的美好的记忆多久都不会褪色。滴水之恩，安能不涌泉相报？（**新建二分之五次元iso**）

为了梦想，为了坚持，为了1000期的承诺，请不要放弃！（**香橙volunteers**）

大软陪伴了我整个高中生涯，给我带来了无数的的乐趣与丰富的电脑知识，真心不想看到传统纸媒在这移动互联网的时代销声匿迹，希望大软转型成功，再创辉煌。（lorry）

96年在邻居家第一次读到大软时就喜欢上了它。之后的学生时代一直在刻骨学习各种计算机网络技术。虽然后来因为种种原因与这些行业渐行渐远，但心中始终记得大软带来的激励和梦想。眼下平媒正经历着最严酷的考验，虽然不知大软能够交上怎样的答卷，但希望大软能够在自己的梦想中奋力前行，决不动摇！（飞龙探云手）

忆往昔，从1999年7月的有关《心跳回忆》的一个广告开始接触大软，断断续续的买了十几年，大学期间还和大软一起做过活动。 现如今，自己已经成为一个IT业者，虽有生存之虞，发展之困，但大软有难，不伸一把手良心如何能安！（jiabo19841001）

大软一直是我最喜欢的平面媒体，评测及时，专题有深度，市场观察有见地，还会搞笑卖萌。 加油！我会一直支持你们。（齐子之心）

15年的老朋友，你叫我怎么舍得？15年，大软像一个良师益友。无数精彩的文章，让我看到了许多不曾想象的世界。谢谢你，大软。真心期望大软能够回到我的身边，以全新的姿态。

预祝众筹成功，重新起跑！大软，加油！（漠冬）

梦想，不只是醉后的倾诉和誓言。大软，永不散场。（听雨）

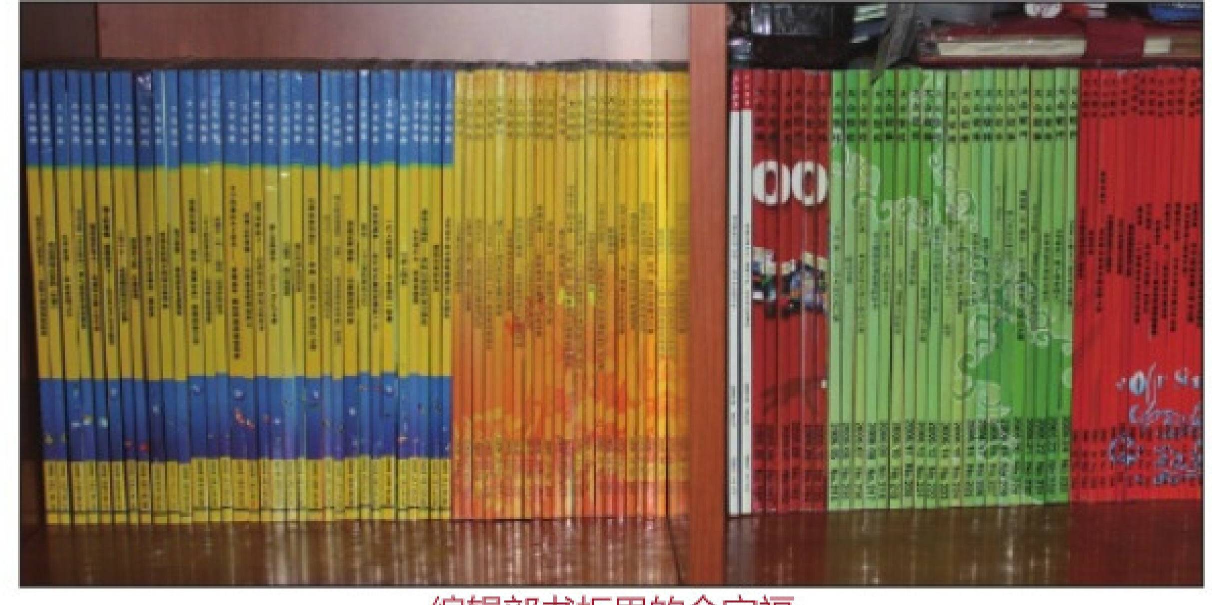
想想看，还是不舍得啊，虽然8年没看了。（火法球球施施然）

我现在还能记得我第一次规律地购买大众软件，书脊在书架上排成一双眼睛。此后的若干年，大众软件陪伴着我度过了大学、研究生。我一直怀念大众软件带来的有深度的阅读体验。 美好的东西应该保存下去。（li2150）

看了那么多年了，还是原来的配方，还是熟悉的味道。（走远）



还记得当年拆信的时光



编辑部书柜里的全家福

大软每一次改变都牵动着老读者的心弦，载着无数人的青春继续前行。即便不看大软多年，只要大软的一声呼唤，老读者回来了，老编辑老作者回来了，甚至，其他游戏杂志的读者也来了。在平媒凋零的今天，大软能否再奋力拼搏，创造它曾经的辉煌和奇迹？多少人还留着购买的大软，每一本都舍不得放弃。那么，明天的大软，要让多少人的硬盘，为了大软永远留存一个空间，永不删除。

大软，你大胆地往前走

作为十多年的平媒金字招牌，我们相信《大众软件》未来在移动媒体领域也一定大有可为，愿携手并进。（北京自在游网络科技有限公司）

转型移动端是大势所趋，现在网站上的文章内容多数比较平淡，如何能够把精彩的内容呈现在移动端，是个需要大软努力探寻的过程。支持大软。加油！（囧视天下）

大软给我感觉两个字“扎实”，用咱现在的话来说，叫有“干货”。老版的大软，除了电脑、游戏与软件方面的信息外，几乎每期都会刊登自己做的调查报告（比如那篇著名的“拉皮条和卖春药”），或者是相关资料的扩展（比如西方的历史与文化背景）。这些文章真的是别的地方读不到，我特别的喜欢。现在的线上传媒已经比较成熟了，各家门户&杂志早就在这片战场厮杀已久，大软此时杀进战局，虽是老将，可未必占优。但是我想，如果大软的app能一如既往的拿出“拉皮条与卖春药”这样的文章，想重占鳌头也不会是什么难事。（MarkLumion ）

看大软应该有12、3年了，一直很喜欢你们独立具有一定深度的思考和观察。现在你们希望进行转身，我作为一个老读者只能这样帮你们一把，希望你们越走越好，能提供更多更充实更独特的内容。无论是纸媒平媒还是现在流行的众媒，无外乎是传播渠道和方式的改变而已，其核心的内容与思想则是数千年来未曾改变的东西，而内容与思想则一向是大软的强项，我对你们有信心，你们坚定地向前走吧。（dream_110002590772）

资助500元。为了终身免费阅读，大软，这可是我对你终身的信赖！（着火的雪人）

个人建议APP时效性强的文章免费阅读广告盈利。时效性不强的诸如专题之类可以付费阅读，几个月以后开放成免费。（酒鬼子夜）

支持给少年的梦想！特别希望转变为电子版以后能在亚马逊Kindle上出刊，类似于上面的其他杂志，比如知乎。这样借助电子书这一设备能够有接近纸质书的阅读感觉。在显示器上看书，还是不大习惯。（Fructidor）

我也是看你们的杂志长大的，电子阅读市场是有对高品质游戏评论和理解作品的需求的，希望你们赢！建议整体APP免费，局部收费模式。你们要好好思考。（银的枭）

虽然现在推出电子版已经晚了至少3年，但大软的特长是专业和认真，一篇攻略，认真与否见文如见人，请大软坚持下去，用专业的目光抹平时间的落差。（楼上的床板声）

请继续加油，请一定保持中旬刊的专题水准与上佳文笔，我希望能看到普通网媒所不具有的深度。（秦天是杰夫）

掌上乾坤重点推荐

《命运之神》：手感一级棒，内容略单薄

这次触乐网抢先拿到了预计在今年4月发布的《命运之神》开发版，并对当前版本进行了详细评测，扎实的手感，爽快的战斗，让我们先睹为快。



移动游戏作恶指南（连载二）

对于应用炒卖的从业者而言，这份事业及其所带来的收入皆是正当、体面的。一些微妙的区别可以轻易回避这一群体可能遭受的指责。



《梦幻十一人》：苦手也能玩的足球游戏

KLAB制作、内马尔代言的《梦幻十一人》在发售次日就登上了免费榜单首位，3D画面+卡牌收集的玩法融合了《FIFA》与《足球经理》的特点。



主管单位	广西出版总社
主办单位	广西金海湾电子音像出版社
编辑出版	广西电脑游戏新干线编辑部
社　　长	施伟文
总　　编	滕耀胜
执行总编	韦松林
编 辑 部	杨立（主任）
	汪铁（副主任） 朱良杰（副主任）
栏目编辑	杨文韬 汪澎 韩大治 吴昊 郑弢
专栏记者	张帆 黄利东 毋羽
本期责编	吴昊
电　　话	010-88118588-501
新闻热线	010-88118588-101
通信地址	北京市100040信箱18分箱
邮政编码	100040
广 告 部	李怀颖 陈文
电　　话	010-88118588-801
发 行 部	韩灵合
电　　话	010-88118588-601
传　　真	010-68686261
平面设计	林静 汤瑛 张子祚
印　　刷	北京盛通印刷股份有限公司
国际标准刊号	ISSN 1672-0148
国内统一刊号	CN 45-1304/TP
邮发代号	48-154
发行范围	国内公开发行
发行代理	北京情文图书有限公司
电　　话	010-65934375
广告许可证	4500004000185
出版日期	出版日期 2014年5月1日
订 阅 价	人民币 12.00元
零 售 价	人民币 10.00元

春天 以及春天的故事

3到4月的北京是飘柳絮的时节（打喷嚏），然则春天也是催生新的生命气息的时节，是开创新局面和新故事的时节。所以想必各位已经看到，众筹项目便是我们在这个春天为自己开始的新故事。

游戏界的春天也是充满新故事的，《暗黑破坏神Ⅲ：夺魂之镰》《泰坦降临》《南方公园：真理之杖》《黑暗之魂Ⅱ》终于点亮了年初至今黯淡无光的发售列表，也意味着玩家们又有投入大把时间（读作“沉迷”）的理由了，不论是满头大汗为圣教军刷6件套，还是开着泰坦机甲横扫一切小兵和驾驶员，当然还有另辟蹊径在被小兵和Boss一次一次放倒中寻找快感的自虐狂，不过这些都是乐趣，来源几何无可厚非。

但不论是爽快，还是自虐，离不开的是背后的开发者们付出的时光和汗水，《使命召唤》的缔造者们用与前雇主的抗争和近4年的反复试验换来了首款作品的成功，而From Software也终于在《黑暗之魂Ⅱ》中为PC玩家带来了符合这个平台的完整体验，这个进步来得有点晚，不过比之前作PC版连分辨率设置都没有的惨状，这种进步总算是有诚意了不是么？

对即将到来的暑假游戏档期有什么想法，不如@大众软件果然棒告诉我们吧。（用微信扫描本页二维码，有惊喜哦）





魔之左手：《泰坦降临》这种第一人称的机甲大战游戏绝对是左手的最爱，不过看看电脑配置，再摸摸钱包，流泪ing……



is_blue：大作多对玩家是好消息，可对小编就惨啦。游戏玩不过来截稿日期却在眼前，在这种时候真恨不能有分身术把一天当48小时用啊。



8神经：这年头，平时的碎片时间都被移动平台上的小游戏给占用光了。但在暑假这样的时间档，不搞上两个正宗大作级游戏还能算是一个真正的游戏玩家么？



蓝星：现如今，玩游戏也要有些专业精神，拿出大把的时间去搞定这些大作，对玩家来说，算不算很奢侈的事情呢？